1

LO SPECCHIO DI EBLIS

FEDERICO RIGHI

soulkey

librinostri

libri
NOSTRI

Alla stella del Mattino
e della Sera…

RINGRAZIAMENTI:
A Carlo Salvemini (CarlosIII) e gogo per aver collaborato nella fase di betatest del volume, a tutta la community di Librogame's Land per il supporto e gli utili suggerimenti.

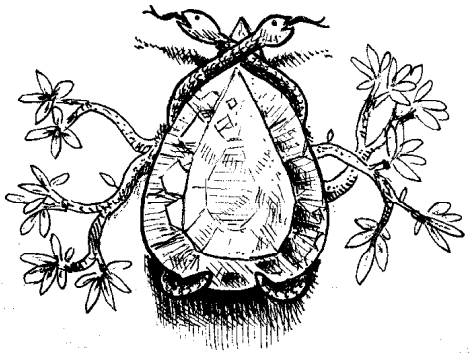
2010, Federico Righi per il testo
2010, Yanez Servadei (www.yanezservadei.com) per le illustrazioni
2010, Librogame's Land – www.librogame.net
Progetto grafico della copertina a cura di Dragan
Copertina stampabile a cura di Lucky
Impaginazione a cura di Dirk06

Il presente libro è da intendersi ad uso esclusivamente personale, ne è vietata qualsiasi tipo di vendita e la modifica anche parziale.

LO SPECCHIO DI EBLIS

FEDERICO RIGHI

illustrato da Yanez Servadei



librogame'sLAND

www.librogame.net

REGISTRO D'AVVENTURA

PERSONAGGIO	
NOME	**GILDA**
ESPERIENZA	**LIVELLO**

CARATTERISTICHE SPECIALI	LIVELLO
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	

SACCA (massimo 10 oggetti)	RAZIONI
1	
2	
3	
4	
5	BORSA
6	
7	
8	
9	
10	

ARMAMENTO	
ARMI CORPO A CORPO	
1	
2	
ARMI A DISTANZA	
1	
Balestra: SÌ/NO	Frecce:

CARATTERISTICHE di BASE		
ABILITÀ	**RESISTENZA**	**MANA**
Iniziale: **Massima:** **Attuale:**	**Iniziale:** **Massima:** **Attuale:**	**Iniziale:** **Massima:** **Attuale:**

ANNOTAZIONI

DIARIO DI COMBATTIMENTO

Avversario: **Abilità:** **Resistenza:**	**Avversario:** **Abilità:** **Resistenza:**
Avversario: **Abilità:** **Resistenza:**	**Avversario:** **Abilità:** **Resistenza:**
Avversario: **Abilità:** **Resistenza:**	**Avversario:** **Abilità:** **Resistenza:**
Avversario: **Abilità:** **Resistenza:**	**Avversario:** **Abilità:** **Resistenza:**
Avversario: **Abilità:** **Resistenza:**	**Avversario:** **Abilità:** **Resistenza:**
Avversario: **Abilità:** **Resistenza:**	**Avversario:** **Abilità:** **Resistenza:**
Avversario: **Abilità:** **Resistenza:**	**Avversario:** **Abilità:** **Resistenza:**
Avversario: **Abilità:** **Resistenza:**	**Avversario:** **Abilità:** **Resistenza:**

UN SALTO NEL PASSATO…

Dagli Annali del regno di Sirdania, capitolo 152: "il regno di Thordain", pag. 2233.
Alla morte di Grasius il Valente salì al trono Thordain, detto in seguito il Glorioso, che all'epoca aveva trentasette anni; era destinato a sorprendere tutti, a cominciare dalla durata del suo regno, che superò i settantanove anni. Col tempo, Thordain divenne semplicemente noto come il Vecchio Re, il sovrano dal sorriso dolce, amato e rispettato da tutte le genti di Sirdania.
La fama del Vecchio Re è legata a molti motivi: la sconfitta dei terribili Pirati Azzurri, l'intera ricostruzione del maestoso tempio di Torhus, al centro di Walhassa, la capitale del regno. Ma soprattutto, la ristrutturazione delle Gilde e la loro regolamentazione.

Pasragal Magnus, Maestro Anziano della Gilda dei Paladini: "Gli albori della Gilda dei Paladini", capitolo 23
Fin dai primissimi anni di regno, il Vecchio Re mostrò apertamente la sua propensione allo studio delle antiche discipline, e non cercò di nascondere nemmeno il suo notevole rispetto per quei gruppi che da sempre erano considerati ostili al potere regale, come i mercenari e alcune fazioni religiose, su tutte i seguaci di Shaigan, dio dell'astuzia e protettore dei lestofanti.
Un giorno, senza alcun preavviso, il Vecchio Re decise di affiancarsi in un consiglio di corte alcuni membri di ciascun ordine, per poter prendere decisioni condivise dalla maggior parte della popolazione. Fu così che, traendo ispirazione da alcune antiche forme di aggregazione di Sirdania, vennero create le cinque Gilde: i Guerrieri, il braccio armato del

regno, spesso semplici mercenari senza scrupoli; gli Accoliti, i migliori monaci combattenti e rappresentanti dei gruppi religiosi del regno; i Maghi, i depositari dei segreti dell'antica e misteriosa arte della magia; i Ladri, ovvero i seguaci di Shaigan che accettarono di mettersi al servizio del Re; e infine i Paladini, i più valorosi, discendenti delle più illustri famiglie del Regno, pronti a tutto pur di difendere l'onore del loro casato e del loro sovrano, e determinati a proteggere sempre gli indifesi anche a costo della vita.
Il re impose a ciascuna Gilda il compito di cercare i giovani più promettenti, qualsiasi fosse la loro origine sociale, e istruirli perché imparassero a servirsi delle antiche arti. Ogni Gilda era invitata ad eleggere fra i suoi membri più valorosi, esperti e autorevoli un Maestro Anziano, che avrebbe avuto il compito di guidarla, vigilare sull'addestramento dei giovani e soprattutto fungere da rappresentante dei propri confratelli di fronte al re nel Gran Consiglio delle Gilde.
La Gilda dei Paladini si distinse molto presto per la propria devozione e la propria abilità, riuscendo con le proprie forze a riorganizzare l'esercito e a guidarlo più volte alla vittoria contro i Pirati Azzurri, nonché a respingere per ben due volte le invasioni dei Barbari del nord.

Waiflus Kanembragh, "Il potere delle Gilde", cap. 12.
Le Gilde presero fin dall'inizio una posizione centrale nella gestione del potere; all'inizio l'evento fu senza dubbio positivo. Spetta ad esempio ai Ladri il merito della riorganizzazione della rete stradale e la bonifica di alcune aree boschive in varie zone del regno, mentre gli Accoliti si sono più volte occupati del restauro dei templi in rovina, restituendo anche agli abitanti di molti villaggi periferici la possibilità di pregare gli dei senza doversi sobbarcare costosi viaggi nelle grandi città.
Ben presto, tuttavia, crebbe la competizione interna fra le Gilde. Otto anni dopo la nascita ufficiale delle Gilde i Maestri Anziani dei Guerrieri e dei Paladini vennero

addirittura alle mani durante una riunione ufficiale del Gran Consiglio, di fronte agli occhi attoniti del sovrano. Il Vecchio Re liquidò ufficialmente come "normale battibecco" la faccenda, ma non si è mai sopita del tutto la voce che in quella circostanza Thordain si lasciò andare a uno dei pochissimi attacchi d'ira della sua lunga e venerabile vita.

Waiflus Kanembragh, "Il potere delle Gilde", cap. 17
Erano passati solo venti anni dalla loro fondazione, e già tenere il conto dei morti era divenuto impossibile. Almeno tre Maestri Anziani erano stati trovati senza vita in circostanze sospette, ma l'ombra di attentati incombeva anche su altre celebri scomparse. Gli scontri fra i sostenitori di diverse Gilde erano ormai all'ordine del giorno.
In molti cominciarono presto a chiedersi quando il Vecchio Re ne avrebbe sancito la abolizione, ma ciò purtroppo era ormai impossibile: il loro potere era troppo vasto.

Fydorov Heflang, "L'ombra della Gilda nera.", cap. 8.
Fu con la morte di Casius il Sommo, Maestro Anziano della Gilda degli Accoliti, nel giorno della festa della Luna del quarantesimo anno di regno del Vecchio Re, che si cominciò a parlare per la prima volta della Gilda degli Oscuri.
Casius fu il quarto Maestro Anziano a trovare una morte prematura a causa dell'insensata guerra civile fra le Gilde; tuttavia, a differenza degli altri tre casi fu accertata ufficialmente la responsabilità di un membro di un ordine avverso. Secondo le cronache di quei tristi giorni, Casius fu trovato di primo mattino da una domestica, disteso sul suo letto, con un pugnale conficcato nel cuore. Non è mai stato confermato invece che sul suo petto fosse tatuato il serpente intrecciato, come si disse negli anni seguenti.
Nei giorni successivi venne arrestato Paladhan, giovane e promettente membro della Gilda dei Maghi, discendente di una stirpe nobiliare fra le più antiche e gloriose di Sirdania. Il giovane, sprezzante, confessò immediatamente il suo orrendo

delitto, e pagò con la vita per il suo crimine. Venne impiccato esattamente un anno e un mese dopo il misfatto. Salì sul patibolo con lo stesso sguardo fiero e orgoglioso che aveva il giorno in cui fu catturato.
Ma non fu per il suo orgoglio che i suoi ultimi istanti di vita passarono alla storia. Poco prima che il boia lo incappucciasse, lanciò un grido che ancora echeggia in ogni angolo del regno:
"Lunga vita ai neri! Lunga vita alla Gilda degli Oscuri!"

Dalle memorie di Baldazar Peredun, quinto Maestro Anziano della Gilda degli Accoliti, pag. 588.
Non esiste alcuna Gilda degli Oscuri. Non si può dare peso alle parole di un giovane pazzo in punto di morte. Forse Paladhan sperava di salvarsi, di incuriosire un po' le guardie perché lo interrogassero ancora, rinviando di qualche giorno la fine….Purtroppo però è innegabile che l'eco delle sue ultime parole si sparse come polvere al vento, e molti disgraziati la sfruttarono per coprire i loro misfatti.

Fydorov Heflang, "L'ombra della Gilda nera.", cap. 10.
Anno dopo anno, crescevano le voci legate alla presunta Gilda degli Oscuri. Anche negli ambienti di corte si cominciò a sussurrare che qualcuno avesse fondato segretamente una sesta Gilda e che sotto le sue insegne si raccogliessero tutti coloro che non si riconoscevano nel potere del Vecchio Re e delle Gilde ufficiali. Qualcuno credeva invece che fosse il re in persona a guidare la Gilda segreta. Nel volgere di pochi mesi, i Gran Consigli divennero più rari, ma Thordain non dimenticò mai di ascoltare ciascuna Gilda prima di prendere le decisioni più importanti.
Gli eventi iniziarono a precipitare quando cominciò a circolare *Il serpente intrecciato*. Fu in questo libro, infatti, che per la prima volta si parlò apertamente della Gilda nera, della sua organizzazione e dei suoi scopi. Secondo la maggior parte degli studiosi il suo anonimo autore ha

semplicemente creato una bella storia di paura cercando di sfruttare le paure della gente comune. Ma c'è anche chi sostiene l'ipotesi che l'autore abbia avuto in passato un ruolo di spicco nella Gilda, per poi allontanarsene e venire allo scoperto per ragioni a noi sconosciute. Vi è infine addirittura chi mormora che il testo sia stato scritto di proprio pugno da Thordain il Glorioso in persona.

Anonimo, "Il serpente intrecciato", pag. 7
Non è noto quando fu fondata la Gilda degli Oscuri; tuttavia essa esiste, ed è ogni giorno fra noi. È al lavoro nell'ombra. Il suo scopo è uno solo: il potere, e per raggiungerlo i suoi adepti sono disposti a tutto. Non c'è alcun dubbio che essa esistesse già molto tempo prima dell'assassinio di Casius il Sommo. La sua morte e la sconsideratezza del giovane Paladhan furono solo la casuale circostanza che determinò la sua venuta allo scoperto. E ciò non fu certo gradito agli Oscuri, perché portò una terribile testimonianza di qualcosa che i membri più influenti della Gilda non avrebbero mai voluto che si sapesse: la Gilda nera si era prepotentemente infiltrata all'interno delle Gilde ufficiali.

Anonimo, "Il serpente intrecciato", pag.43
Il simbolo segreto della Gilda nera è il serpente intrecciato a un ramo di quercia. I suoi membri si tatuano sul corpo questo simbolo con un inchiostro magico, che diventa visibile solo alla pronuncia di una parola magica segreta, nota solo ai membri della Gilda degli Oscuri.

Dagli Annali del Regno di Sirdania, capitolo 152: "il regno di Thordain", pag. 2454.
Molti misfatti vennero presto legati alla cosiddetta "Gilda nera", o "Gilda degli Oscuri", e i criminali cominciarono a marchiare le loro azioni con il simbolo del serpente intrecciato. In più di un occasione l'esercito dovette bloccare l'azione di piccoli gruppi di mitomani che si proclamavano

adepti della Gilda nera, ma non accadde mai nulla di irreparabile. Il seme della violenza germogliava, ma il Vecchio Re, affiancato dalle cinque Gilde, seppe sempre mantenere l'ordine.

Anonimo, "La vera storia di Sirdania", pag. 670.
All'avvento del cinquantacinquesimo anno di regno di Thordain il Glorioso, il regno era in pieno caos. Le cronache ufficiali non lo ammetteranno mai, ma la situazione in molte città era ormai insostenibile: le azioni violente ad opera di sedicenti membri della Gilda degli Oscuri non si contavano più, e le Gilde parevano incapaci di bloccarle; anzi, divennero ben presto esse stesse oggetto di gravissimi attentati. L'intera città di Alga Verde, roccaforte della Gilda dei Maghi, venne rasa al suolo dall'incendio più grave della storia del regno di Sirdania; le vittime furono migliaia, e fra le rovine fumanti della piazza centrale fu trovato un gigantesco graffito del serpente intrecciato. La stessa sorte toccò nel corso del tempo a molte altre città.
Iniziarono presto le voci più disparate riguardo alla Gilda nera: si parlò di rituali immondi compiuti nelle profondità della terra, persino di un patto infernale sancito con i principi dell'aldilà…

Fydorov Heflang, "L'ombra della Gilda nera.", cap. 33.
Come era comparsa, così si dissolse. Dopo la cattura e l'esecuzione di Alastor Peverkrang, patriarca del glorioso casato dei Peverkrang e membro della Gilda dei Guerrieri, accusato di essere stato mandante o esecutore di non meno di trenta delitti legati alla Gilda degli Oscuri, improvvisamente non si ebbero più disordini. Nel sessantatreesimo anno di regno del Vecchio Re, il serpente intrecciato scomparve nel nulla. Molti pensarono che Peverkrang fosse il Maestro Anziano della Gilda, e che, eliminando lui, il nemico fosse stato soffocato per sempre, ma non si ebbe mai alcuna prova certa che legasse il condannato ad alcun altro sedicente

membro della setta segreta. La fine delle azioni della Gilda nera fu un mistero di portata equivalente alla sua comparsa.

Dagli Annali del Regno di Sirdania, capitolo 152: "il regno di Thordain", pag. 2502..
Ma un giorno, purtroppo, anch'egli dovette soccombere all'età. In una fredda e piovosa serata di ottobre, il Vecchio Re si spense, alla veneranda età di centosedici anni. Aveva vissuto i suoi ultimi giorni nella ritrovata concordia sociale, e nella serenità data dalla sicurezza di aver garantito a Sirdania un futuro di pace e prosperità.
I pretendenti alla sua successione erano due: il figlio primogenito Slorgast e il nipote Berbikan, figlio del defunto secondogenito di Thordain, Marmahl. Negli ultimi tempi pareva che il Vecchio Re avesse scelto il nipote come successore, invece alla lettura del suo testamento si scoprì che designava come erede Slorgast, che divenne così, all'età di sessantadue anni, il centocinquantatreesimo sovrano di Sirdania.

Anonimo, "La vera storia di Sirdania", pag. 843.
Il povero Berbikan fu trovato morto circa sei mesi dopo la morte del nonno. Non si seppero mai le circostanze precise; da corte circolò la voce che il principe versasse in stato di grave depressione e che si fosse suicidato, ma nessuno ha mai saputo la verità. Il funerale venne celebrato tre giorni dopo la morte, alla presenza dei soli familiari. Il corpo di Berbikan fu cremato, e le sue ceneri sparse nel Mare Interno. Forse, per nascondere ogni possibile traccia del marchio del serpente intrecciato…

Werther Liuyan, "L'ascesa di Mano Nera", pag. 53.
Thordain aveva lasciato al figlio un regno in pace e in buona salute; toccava a Slorgast mantenere alto l'onore del padre. Tuttavia, Slorgast si rivelò presto un sovrano meno lungimirante del padre, e vuotò le casse del tesoro

organizzando giostre di cavalieri e promuovendo crociate in terre lontane.
L'incapacità di Slorgast divenne talmente proverbiale che pochi anni dopo la sua ascesa al trono ormai era noto come Slorgast l'Inetto. L'esercito non seppe fare nulla per impedire la crescita delle bande di briganti, che prendevano possesso di fasce sempre più ampie del regno.
Già al tempo del Vecchio Re le Gilde godevano di grande influenza, ma nei primi anni di regno di Slorgast il potere passò di fatto sotto il loro controllo; il sovrano diventò un semplice fantoccio: i fili del potere erano ormai saldamente nelle mani dei cinque Maestri Anziani.

Dagli Annali del Regno di Sirdania, capitolo 153: "il regno di Slorgast", pag. 2514.
La notte della vigilia di primavera del suo settimo anno di regno, re Slorgast prese la decisione che molti aspettavano ormai da tempo: proclamò sciolto il Gran Consiglio delle Gilde, e riformò drasticamente il ruolo delle Gilde stesse. Ciò non fu, come dissero le malelingue, un'abolizione implicita delle organizzazioni, poiché Slorgast riconosceva pienamente i loro meriti e contava sull'appoggio di ciascuna di esse; semplicemente, furono risolte le controversie e i conflitti di potere creatisi nel corso degli anni.

Anonimo, "La vera storia di Sirdania", pag. 865.
Slorgast l'Inetto con la cosiddetta "svolta di primavera" pose le milizie delle Gilde sotto il comando di un generale di nomina regia, e la stessa nomina del Maestro Anziano fu sottoposta ad avallo del sovrano. Tentò anche di sottrarre alle Gilde il controllo delle scuole, ma non fu in grado di raggiungere il suo obiettivo, per la feroce opposizione dei giovani discepoli delle organizzazioni e di gran parte della popolazione. I dissapori nei confronti del re e delle sue guardie crebbero in breve a dismisura. Ci fu persino chi invocò il ritorno della Gilda degli Oscuri.

Werther Liuyan, "L'ascesa di Mano Nera", pag. 74.
La prima azione sovversiva attribuita a Mano Nera accadde all'equinozio di autunno del decimo anno di regno di Slorgast l'Inetto. Durante la festa pubblica, il corteo reale fu interrotto dall'esplosione di un enorme fuoco artificiale, che riproduceva un'immagine satirica del re. Mentre la folla si sbellicava dalle risate, in cima del tempio del Fuoco comparve un giovane di bell'aspetto, vestito in modo sgargiante e con un guanto nero alla mano destra, che rideva a crepapelle; le guardie si precipitarono per arrestarlo, ma quando arrivarono sul tetto il ragazzo si era ormai dileguato.
Nel corso delle settimane successive, le città di tutto il regno vennero tempestate di volantini dissacratori e veri e propri inviti ad opporsi al potere regio, per creare un nuovo ordine basato sulla concordia sociale e l'uguaglianza di tutti i cittadini. Ciascun volantino era firmato *Mano Nera*.

Volantino apparso in tutte le strade del regno a capodanno dell'undicesimo anno di regno di Slorgast l'Inetto.

Fratelli e sorelle, ribelliamoci!
Da troppo tempo sopportiamo il potere tirannico del re, delle sue guardie e delle Gilde, che ci comandano a bacchetta ma sono troppo presi a pensare alle loro battaglie di potere per capire i veri problemi. E noi siamo qui per ricordarglieli!
Resistiamo con tutte le nostre forze al loro potere!
Un nuovo ordine nascerà presto dalle ceneri del passato, e porterà la pace, e l'uguaglianza sociale.
Combattete sempre, al fianco di Mano Nera!

Werther Liuyan, "L'ascesa di Mano Nera", pag. 102.
Il messaggio ebbe immediatamente un'eco spaventosa. Mano Nera raccolse discepoli ovunque, e le azioni sovversive si moltiplicarono a dismisura. Tuttavia, per i primi cinque anni non ci fu un solo vero crimine, bensì solamente eclatanti

gesti di protesta. Lo stesso Mano Nera si rese protagonista di altri divertenti trovate, come la gigantesca caricatura del Maestro Anziano dei Maghi, dipinta sulla facciata del tempio dell'Acqua.
Dopo qualche mese iniziarono le prime azioni frontali delle guardie reali contro i discepoli di Mano Nera, i quali furono costretti a nascondersi, come il loro capo. Le guardie del re cercarono per anni in ogni parte del regno il suo nascondiglio: nelle città, sulle Colline Nebbiose, nei pressi di Festerheim, infine in riva al Mare Interno, nei vecchi covi dei Pirati Azzurri, ma invano.

Waiflus Kanembragh, "Il potere delle Gilde", cap. 21.
Le Gilde non reagirono in alcun modo alle iniziative di Mano Nera. Vi furono addirittura adepti che si dichiararono apertamente favorevoli alle riforme proposte dai sovversivi.
La "svolta di primavera" del sovrano aveva ridotto le Gilde a semplici organi amministrativi, che del vecchio prestigio mantenevano ormai solo il compito di educare i giovani alle antiche arti, ma la memoria del passato violento e delle guerre intestine era ben lungi dall'essere sopita nei cuori degli abitanti di Sirdania, che presto iniziarono a ribellarsi al potere delle Gilde, e invocare il loro scioglimento. Questo, finché non venne alla luce il vero volto di Mano Nera.

Werther Liuyan, "L'ascesa di Mano Nera", pag. 175.
Accadde tutto in una notte. Correva il sedicesimo anno di regno di Slorgast l'Inetto, che si apprestava a compiere settantotto anni. Durante una battuta di caccia il re, secondo le cronache ufficiali, cadde da cavallo. Slorgast venne trovato esanime nel bosco ad est di Walhassa, in una pozza di sangue. Fortunatamente l'intervento tempestivo del cerusico di corte riuscì ad evitare il peggio, salvando la vita del sovrano, ma Slorgast cadde in un profondo sonno, da cui non si svegliò più.
Quasi fosse un segno del destino, mentre il re veniva

adagiato sul suo letto, perdevano la vita i cinque Maestri Anziani delle Gilde.

Anonimo, "La vera storia di Sirdania", pag. 901.
Quella notte passò alla storia come "la notte delle cinque lame". Tutti e cinque i Maestri Anziani delle Gilde furono assassinati nel sonno, pugnalati al cuore come era successo a Casius il Sommo cinquantacinque anni prima. In tutti e cinque i casi, non è stato trovato il colpevole. E tutti e cinque i pugnali recavano il segno del serpente intrecciato.
L'incubo della Gilda degli Oscuri tornò improvvisamente a incombere su Sirdania.

Volantino trovato in tutte le città di Sirdania due giorni dopo la "notte delle cinque lame".

Fratelli e Sorelle, il nuovo ordine è arrivato!
Due notti fa hanno trovato la giusta fine i capi delle organizzazioni criminose chiamate Gilde!
Dal loro sangue trarrà nutrimento il nuovo ordine che sta per nascere, che riporterà finalmente la giustizia e la libertà a tutta Sirdania!
Il re non potrà più impedire il nostro avanzare. Una nuova era è giunta, l'era del serpente intrecciato.
Combattete sempre, al fianco di Mano Nera!

Werther Liuyan, "L'ascesa di Mano Nera", pag. 196.
Quando si venne a sapere che i cinque Maestri Anziani erano morti e il re era in coma in seguito a un misterioso incidente, scoppiò il panico. Nessuno aveva mai associato direttamente la banda di Mano Nera alla Gilda degli Oscuri, ma i tristi eventi della "notte delle cinque lame" fecero il giro del paese, scatenando manifestazioni di terrore. Tutta Sirdania divenne una polveriera. La popolazione si trovò improvvisamente spaccata a metà: da un lato, chi si rifiutava

di accettare ciò che era accaduto, e continuava sostenere Mano Nera; dall'altro, i fedeli al re e alle Gilde.

Anonimo, "La vera storia di Sirdania", pag. 910.
Si creò un autentico vuoto di potere. Il re era ormai incapace di agire, e nessuno fu in grado di esercitare il potere in sua vece: Slorgast non aveva eredi, e nessun membro della corte seppe imporsi con sufficiente autorità. Le Gilde erano state decapitate, e ufficialmente non potevano nominare un successore ai defunti Maestri Anziani; ciò nonostante, un anno dopo si ricostituì un nuovo Gran Consiglio delle Gilde, di fatto l'unico governo di Sirdania. Ma ormai era troppo tardi.

Werther Liuyan, "L'ascesa di Mano Nera", pag. 223.
L'organizzazione di Mano Nera divenne una vera e propria banda di briganti, e si rese protagonista di efferati delitti. Molti adepti trovarono la morte per mano dei discepoli del folle criminale, tanti altri lasciarono le Gilde, e persino le loro città, per fuggire lontano dalla morsa di Mano Nera.
I peggiori criminali non tardarono a porre i loro servigi nelle mani del giovane ribelle. Ben presto cominciarono anche le razzie e i saccheggi di massa: interi villaggi vennero messi a ferro e fuoco, gli uomini assassinati a sangue freddo, le donne stuprate e i bambini rapiti dalle loro famiglie per formare la futura milizia armata dell'organizzazione. E ogni azione venne puntualmente associata al serpente intrecciato.

Fydorov Heflang, "L'ombra della Gilda nera.", cap. 35.
Non è mai stato accertato con chiarezza il rapporto fra la Gilda degli Oscuri e l'organizzazione criminale. L'opinione di molti è che Mano Nera si sia servito del simbolo per incutere terrore e realizzare con maggiore facilità il colpo di stato che preparava da tempo; altri però ritengono che il giovane criminale si sia infiltrato nei massimi livelli della Gilda nera, riportandola in auge dopo mezzo secolo di oblio.

Werther Liuyan, "L'ascesa di Mano Nera", pag. 260.
E un giorno, improvvisamente, di lui non si seppe più nulla. Mano Nera è scomparso nel nulla.
Si dice che rimanga in agguato nell'ombra, alla guida delle cellule della sua terribile banda di tagliagole, ma in realtà i gruppi che fanno capo al serpente intrecciato sono ormai abbandonati a se stessi, e spesso si trovano in lotta fra loro per accrescere le loro zone di influenza. Abbandonata anche la facciata idealistica, i nuclei armati hanno lasciato dietro di sé solo una lunga, terribile scia di sangue. E il loro capo rimane in silenzio. Periodicamente, presunti seguaci e millantatori diffondono ai quattro venti messaggi che giurano provenire dal capo dei briganti, ma questa è l'unica, debole traccia di Mano Nera rimasta ancora intatta.

Anonimo, "La vera storia di Sirdania", pag. 955.
Mentre concludo queste mie cronache, sono trascorsi ormai ventiquattro anni dall'incoronazione di Slorgast l'Inetto, e otto dalla "notte delle cinque lame". Il sovrano non si è mai svegliato dal suo placido sonno; Walhassa è paralizzata, la corte ancora non riesce ad accordarsi per la nomina di un successore e i nobili si avvicendano mese dopo mese nel ruolo di reggenti provvisori.
Mano Nera è scomparso da otto anni, ma i crimini non sono cessati. Da più di un anno ormai non si hanno notizie di Sallyan, stregone di corte e consigliere fidato prima del Vecchio Re e poi di Slorgast; lo stesso vale per il valoroso Perbrand Braccio d'Acciaio, due volte reggente del regno, scomparso durante le celebrazioni della festa di Shaigan nove mesi orsono. Le Gilde si assottigliano giorno dopo giorno, ma rimangono l'ultimo debole barlume di speranza della popolazione.
La gente è sconsolata, e invoca un salvatore che la liberi dal terrore e riporti la pace.

INTRODUZIONE

Quello che stai per leggere non è un normale libro. Se leggerai i paragrafi uno dopo l'altro seguendo la successione numerica la storia non avrà alcun senso: perché il racconto abbia un inizio, uno svolgimento e una fine dovrai seguire le indicazioni che ti verranno date alla fine di ogni paragrafo. Sarai tu a decidere le sorti del personaggio che andrai a incarnare.

Scoprirai nelle pagine che seguiranno come dare forma al tuo personaggio e come agire nel corso dell'avventura. Per prendere nota delle principali annotazioni, hai a disposizione un Registro d'Avventura.

Abbreviazioni
Per giocare questo librogame hai bisogno di una matita, una gomma, un paio di dadi a sei facce e una ottima dose di immaginazione.

Per semplificazione, quando nel testo appare l'indicazione "lancia un dado a sei facce" viene abbreviata in 1D, "lancia due dadi" in 2D e così via. Se invece compare una dicitura del tipo "lancia 2D+2", il significato sarà "lancia due dadi a sei facce e aggiungi 2 al risultato".

CARATTERISTICHE BASE

Punteggi delle Caratteristiche di Base
Le tue caratteristiche base sono tre: Abilità, Resistenza e Mana. Per determinarne i punteggi, segui queste indicazioni:

Abilità: Lancia 1D+6. Segna il totale nella casella "Abilità" del Registro d'Avventura, sotto l'indicazione "Abilità iniziale."
Resistenza: Lancia 2D+20. Segna il totale nell'apposita casella del Registro d'Avventura sotto l'indicazione "Resistenza iniziale."
Mana: Lancia 1D+3. Segna il totale nella casella "Mana" del Registro d'Avventura, sotto l'indicazione "Mana iniziale."

Descrizione

Abilità
Il punteggio di Abilità indica sia la tua attitudine al combattimento che la tua propensione a superare prove di agilità, intelligenza, coraggio ecc.
Questa caratteristica non è soggetta a molte variazioni nel corso dell'avventura; tuttavia, se il punteggio dovesse subire cambiamenti ricordati di annotare il nuovo punteggio sul Registro d'Avventura. La tua Abilità non può *mai* superare i 12 punti, indipendentemente dai bonus che potresti accumulare.
In qualche occasione il testo ti chiederà di "Testare la tua Abilità". La procedura da seguire in questi casi è la seguente: lancia 2D e confronta il risultato con il tuo punteggio di Abilità. Se la tua Abilità è inferiore al punteggio indicato dai dadi non sei riuscito nel tuo intento, se invece è uguale o superiore hai superato la prova.

Resistenza
Il punteggio di Resistenza indica la salute del tuo personaggio: quando il punteggio giunge a zero sei morto, e devi ricominciare l'avventura creando un nuovo personaggio. Il punteggio di Resistenza varia continuamente nel corso dell'avventura, ma non può mai superare il punteggio iniziale, tranne che nelle occasioni in cui il testo lo indicherà

espressamente o quando il tuo personaggio salirà di Livello (vedi sezione *Punteggio di Esperienza e Livelli*). Puoi però recuperare la Resistenza perduta in vari modi: mangiando, riposando, bevendo pozioni magiche, utilizzando erbe curative ecc.

Mana

Il tuo punteggio di Mana ha molteplici funzioni, e la sua gestione costituisce un elemento importante per lo sviluppo del tuo personaggio.

Anch'esso, come la Resistenza, può cambiare molto spesso, ma il punteggio di Mana può anche superare il livello iniziale; ad ogni modo, tieni nota man mano del punteggio massimo di Mana che riesci a raggiungere, perché in alcuni casi potrebbe esserti necessario ricordarlo.

Principalmente il Mana indica la tua buona sorte e la tua capacità di sfruttare l'esperienza accumulata. Tale esperienza può essere sfruttata ad ogni giocata di dadi; sia in Combattimento che quanto Testi la tua Abilità, puoi decidere di usare uno o più punti di Mana per incrementare (o diminuire, a seconda delle occasioni) il risultato dei dadi a tuo piacimento. Ma attenzione, devi decidere quanti punti investire *prima* del lancio, e questi vanno sprecati comunque, che il lancio ti sia favorevole o meno. Quando il punteggio di Mana è sceso a zero non puoi più servirti di questa risorsa, quindi fa' attenzione a non sprecare troppi punti!

Inoltre, i punti di Mana possono essere usati come risorsa di base per poter applicare alcune Caratteristiche Speciali; scoprirai più avanti in che modo.

Per ogni Combattimento superato con successo puoi recuperare 1 punto di Mana, ma senza superare il punteggio massimo raggiunto fino a quel momento.

Punteggio di Esperienza e Livelli

Il punteggio di Esperienza indica l'evolversi delle conoscenze e delle capacità del tuo personaggio; tale caratteristica è estremamente importante, perché è l'evolversi e l'aumentare della tua Esperienza a determinare il tuo Livello.

All'inizio il tuo punteggio di Esperienza è 0, ma non temere: aumenterà ben presto in quantità considerevole! Per ogni avversario ucciso, o altrimenti sconfitto o superato in Combattimento, puoi aggiungere 1 punto alla tua Esperienza; la stessa cosa succede ogni volta che riesci a Testare la tua Abilità con successo (tranne quando lo fai per applicare una Caratteristica Speciale, compresi gli attacchi a distanza, per lanciare un Incantesimo o per fuggire dal Combattimento), e ogni volta che riesci a risolvere un indovinello o una prova di intelligenza. Infine, ci potrebbero essere delle occasioni speciali nel corso dell'avventura in cui il tuo punteggio di Esperienza aumenterà anche al di là di queste circostanze, ma in questo caso sarà il testo a segnalartelo.

In base al tuo punteggio di Esperienza puoi determinare il tuo Livello, secondo questa tabella riassuntiva:

LIVELLO	PUNTI di ESPERIENZA
1	0 – 7
2	8 – 15
3	16 – 24
4	25 – 35

In questa avventura il tuo personaggio può raggiungere al massimo il Livello 4, ma nelle prossime avventure potrai ripartire dal punteggio di Esperienza acquisito e progredire quindi ancora di più nelle tue capacità, raggiungendo Livelli ancora più alti.
Ogni volta che il tuo Livello aumenta, puoi aggiungere 2 punti al tuo punteggio di Resistenza iniziale e 2 punti al tuo punteggio attuale di Mana, che in questo caso può anche superare il valore iniziale. Ricordati di annotare i nuovi punteggi nel Registro d'Avventura, sotto l'indicazione "Resistenza massima" e "Mana massimo".
Oltre a ciò, per ogni salto di Livello puoi scegliere due nuove Caratteristiche Speciali fra quelle elencate nel paragrafo dedicato alla tua Gilda.

Caratteristiche Speciali
Le Caratteristiche Speciali sono abilità tipiche di ciascuna Gilda. Alcune possono essere comuni a più Gilde, altre invece sono peculiari di una singola Gilda e possono essere scelte solo se si fa parte di essa.
Ovviamente potrai scegliere una certa Caratteristica Speciale solo una volta raggiunto il suo Livello, ma tieni presente che al salto di Livello puoi liberamente scegliere anche una caratteristica di Livello inferiore a quello appena raggiunto: ad esempio, passando al livello 3 puoi scegliere due nuove caratteristiche di livello 3, una di livello 3 e una di livello 2 o due caratteristiche di livello 2, ma nessuna di livello 4.
Gilde e Caratteristiche di Base
In questa avventura puoi scegliere il nome del tuo personaggio e la sua Gilda di appartenenza fra le cinque Gilde di Sirdania: Guerriero, Paladino, Ladro, Accolito e Mago.All'inizio dell'avventura hai completato la formazione di base, e hai raggiunto il Livello 1; ciò significa che possiedi *tutte* le Caratteristiche Speciali del Livello 1.

In base alla scelta della Gilda, le tue caratteristiche di base

verranno leggermente modificate, per rendere conto della tua maggiore o minore attitudine a prove di abilità e combattimenti, oltre che per sottolineare il tuo stato di forma fisica e la tua buona o cattiva stella.

Tieni però presente che la tua Abilità non può superare i 12 punti né scendere sotto i 7, la Resistenza non può assumere un valore iniziale inferiore a 22; e il Mana deve avere un punteggio compreso fra 4 e 9. Nel caso in cui i modificatori previsti dalla tua Gilda portassero i punteggi a superare i valori massimi o scendere sotto i valori minimi, correggi il punteggio portandolo soltanto, a seconda del caso, a quello minimo o massimo (ad esempio, se hai 4 punti iniziali di Mana e scegli di vestire i panni del Guerriero, dovresti patire un -2 iniziale al punteggio di questa caratteristica, ma il punteggio iniziale effettivo rimane 4).

Scegli ora quale delle cinque Gilde vuoi che il tuo personaggio rappresenti, e prosegui la lettura nella sezione ad essa dedicata per scoprire eventuali correzioni da apportare ai punteggi iniziali delle tue Caratteristiche di Base; dopodiché, procedi leggendo la descrizione della tua Gilda, dove ti verranno indicate le tue caratteristiche di partenza e i possibili potenziamenti che potrai scegliere con l'avanzare di Livello. Segna infine nel Registro d'Avventura le Caratteristiche Speciali che già possiedi nella sezione apposita del Registro.

1. ***Guerriero***
   Abilità: Un Guerriero di Livello 1 ha già raggiunto una tecnica formidabile nel Combattimento corpo a corpo, qualsiasi sia l'arma che porta in pugno. Puoi pertanto aggiungere 1 punto alla tua Abilità ogni volta che affronti un Combattimento armato.
   Mana: Gli Dei non guardano di buon occhio un assassino spietato come te. Devi togliere 2 punti al tuo

punteggio iniziale di Mana.
Resistenza: le numerose prove affrontate durante il tuo addestramento sul campo di battaglia hanno segnato il tuo fisico. Togli 3 punti al tuo punteggio iniziale di Resistenza.

2. ***Paladino***
Una delle capacità più straordinarie di un Paladino è la sua versatilità. Durante il tuo addestramento hai evitato di subire danni che avrebbero compromesso le tue capacità. Le tue Caratteristiche di Base rimangono invariate.

3. ***Ladro***
Mana: gli Dei non sempre gradiscono il particolare codice d'onore e il comportamento di un Ladro, e non sempre sono propensi a guardarti di buon occhio; devi togliere 1 al tuo punteggio iniziale di Mana.
Resistenza: hai saputo superare terribili prove durante i tuoi anni di noviziato, temprando il tuo fisico e preparandolo alle sfide che dovrai affrontare nel corso della tua avventura. Puoi aggiungere 2 al punteggio iniziale di Resistenza.

4. ***Accolito***
Mana: l'Accolito è l'avventuriero prediletto degli dei; puoi pertanto aggiungere 2 punti al tuo punteggio iniziale di Mana.
Resistenza: il tuo fisico non è molto preparato alle battaglie sfibranti che dovrai affrontare. Devi togliere 2 al punteggio iniziale di Resistenza.

5. ***Mago***
Abilità: un Mago non è molto esperto nel Combattimento corpo a corpo; devi togliere 1 punto alla tua Abilità in Combattimento.

Mana: La conoscenza delle arti magiche ti permette di trovare facilmente le fonti di energia della natura, e di attingere ad esse per i tuoi scopi. Puoi aggiungere 1 punto al tuo punteggio iniziale di Mana.

Descrizione delle Gilde

1. Guerriero

Il Guerriero è l'avventuriero più esperto nell'arte del Combattimento; anni e anni di allenamento hanno forgiato il tuo fisico, trasformandoti in una autentica macchina da guerra. Un Guerriero non ha troppi scrupoli morali, e si fa spesso trascinare dall'istinto e dalla sete di sangue, cosa che purtroppo non vale un totale apprezzamento degli Dei. Ma là dove non arriva la provvidenza divina, saranno il tuo pugno di ferro e la tua spada a portarti!

Livello 1

- *Scherma*: un Guerriero di primo Livello è in grado di riconoscere con maggior facilità le zone più vulnerabili di ogni tuo avversario e di ucciderlo all'istante con un solo colpo. Se durante un Combattimento ottieni un 12 in un qualsiasi lancio di dadi per determinare la tua Forza d'Attacco, hai ucciso sul colpo il tuo avversario e puoi proseguire l'avventura. Attenzione: non conta l'eventuale aggiunta di punti di Mana, devi proprio ottenere 12 ai dadi per riuscire a sferrare il colpo decisivo!

PERFEZIONAMENTI:

Livello 2

- *Lotta*: sei diventato molto abile anche nel Combattimento senza armi; nel caso in cui ti trovi a combattere in questa situazione, non subisci alcuna penalizzazione alla tua Abilità.

- *Scherma (liv. II*): sei riuscito a perfezionare ancora di più la tua capacità di sferrare colpi mortali ai tuoi avversari. Se in Combattimento lanciando i dadi per determinare la tua Forza d'Attacco ottieni 11 o 12, hai ucciso sul colpo il tuo avversario!
- *Intercettazione*: sei diventato particolarmente abile nell'intercettare o schivare i colpi a distanza, le frecce ecc. Se devi *Testare la tua Abilità* in situazioni in cui vieni attaccato a distanza, puoi togliere 2 al punteggio indicato dai dadi; se vieni colpito da dardi, frecce o simili, puoi invece togliere 2 punti al danno subito.
- *Lancio di Pugnali*: hai perfezionato anche una tecnica speciale di attacco a distanza con l'utilizzo di pugnali da lancio, di cui potrai servirti ogni volta che il testo te ne darà la possibilità. Puoi inoltre sfruttare questa Caratteristica Speciale, una sola volta, anche prima del Combattimento, tranne che quando sei colto di sorpresa. Per farlo, devi Testare la tua Abilità, aggiungendo 2 punti al risultato dei dadi: se la prova fallisce hai mancato il colpo, se invece riesce il tuo lancio è andato a segno, e infliggi al tuo avversario un danno pari a 1D+3. Tale Caratteristica Speciale può essere usata ovviamente solo se si è in possesso di un pugnale. Puoi sempre recuperare il pugnale lanciato una volta terminato il Combattimento; se fuggi invece devi abbandonarlo.

Livello 3

- *Scherma (liv. III)*: col progredire della tua esperienza la tua tecnica di Combattimento diviene sempre più micidiale ed efficace. Prima di un qualsiasi scontro, puoi decidere di lanciare 2D: se ottieni un punteggio da 9 a 12, dimezzi all'istante la Resistenza attuale del tuo avversario! Puoi avvalerti di questa Caratteristica Speciale una sola volta per Combattimento, per un massimo di tre volte per avventura, indipendentemente dal fatto che tu riesca ad applicarla con successo o meno.

Puoi scegliere questa Caratteristica Speciale solo se possiedi anche *Scherma (liv. II)*.

- *Lancio di Pugnali (liv. II)*: sei diventato ancora più abile nel lancio di pugnali a distanza; quando Testi la tua Abilità puoi aggiungere 1 solo punto al valore indicato dai dadi, e il colpo causerà al tuo avversario un danno pari a 1D+4. Per scegliere questa Caratteristica Speciale devi possedere anche *Lancio di Pugnali*.
- *Knock-Out*: se l'avversario scende sotto gli 8 punti di Resistenza, puoi cercare di stenderlo immediatamente con un colpo diretto alla testa. Puoi provarci in ogni successivo scontro di Combattimento, togliendo 2 punti alla tua Forza d'Attacco; se così facendo ottieni comunque una Forza d'Attacco superiore di almeno 2 punti a quella del tuo avversario, hai vinto il Combattimento, indipendentemente dai punti di Resistenza che gli restano.

Livello 4

- *Furia Arcana*: hai sviluppato una particolare abilità nel combattere creature dell'oltretomba, demoni e altri esseri non umani. Nel caso in cui ti trovi a duellare contro uno o più di tali avversari, puoi aggiungere 1 punto alla tua Abilità per la durata del Combattimento.
- *Ardore*: al termine di uno scontro di Combattimento vinto, puoi investire da 2 a 4 punti di Mana per intensificare i danni subiti dal tuo avversario; il tuo nemico perderà un numero di punti di Resistenza pari a quelli persi normalmente nello scontro moltiplicati per i punti di Mana che utilizzi (ad esempio, se hai inflitto 4 danni e investi 3 punti Mana, ne perderà in tutto 12). Puoi utilizzare questa Caratteristica Speciale solo una volta per Combattimento.
- *Preghiera a Moothanan*: per una sola volta, in un qualsiasi momento nel corso dell'avventura, investendo 2 punti di Mana puoi rivolgere una preghiera a

Moothanan, dio della guerra e dei mercenari, perché corra in tuo aiuto. Il tuo dio protettore ti assicurerà uno dei seguenti servigi:

- Riportare i punteggi di Abilità, Resistenza e Mana al loro valore massimo in base ai punteggi iniziali e al tuo Livello attuale.
- Ricominciare un Combattimento dall'inizio; in questo caso, sia i tuoi punteggi di Resistenza e Mana che il punteggio di Resistenza del tuo nemico tornano quelli dell'inizio del Combattimento.
- Guarigione completa da una malattia o una maledizione.

2. Paladino

Sei un combattente dal cuore puro, onesto e leale, proveniente da un nobile casato. La tua lunga preparazione sul campo di battaglia ha un solo scopo: assicurare la salvezza del tuo popolo e ricordare ogni giorno ai tuoi nemici il tuo coraggio. I tuoi nemici ti temono e riconoscono il tuo straordinario valore, ma tu non avrai pietà contro chi oserà opporsi al tuo cammino!

Livello 1

- *Valore*: Il senso dell'onore di un Paladino è più forte di quello di qualsiasi altro avventuriero, e lo porta alla massima riluttanza alla fuga dal Combattimento; nel caso in cui tu decida di scappare da un duello, devi aggiungere 1 punto in più al punteggio indicato dai dadi e, nel caso in cui la fuga riesca, perdi 1 punto di Mana.
- *Tempra Muscolare*: un Paladino di Livello 1 ha già acquisito una intensa preparazione alla sopportazione dei danni provocati dai suoi avversari. Puoi pertanto togliere 1 punto ad ogni danno subito in Combattimento.
- *Aura di Carisma*: i tuoi nemici ti temono e a volte non osano nemmeno avvicinarsi per sfidarti; prima di ogni

Combattimento lancia 2D: se ottieni 12, il tuo avversario si dà alla fuga, o si rifiuta di lottare contro di te, e puoi procedere come se avessi vinto il Combattimento. Tale Caratteristica Speciale è valida solo contro esseri umani (non contro animali, demoni, mostri ecc), soltanto in Combattimenti singoli, e il lancio di dadi non può essere corretto con l'utilizzo di punti di Mana.

PERFEZIONAMENTI

Livello 2

- *Tempra Muscolare (liv. II)*: l'esperienza accumulata ha accresciuto ancora di più la tua sopportazione dei colpi degli avversari; puoi quindi togliere 2 punti da ogni danno subito in duello.
- *Aura di Carisma (liv. II)*: le tue prove di coraggio hanno accresciuto il tuo prestigio; prima di ogni Combattimento, lancia 2D: se ottieni 11 o 12, il tuo avversario scappa a gambe levate o comunque non ti si oppone, e puoi procedere come se avessi vinto il duello.
- *Distruzione*: il Paladino che possiede questa Caratteristica Speciale ha acquisito una particolare abilità nel distruggere oggetti come funi o bauli chiusi a chiave, ed eliminare ostacoli naturali e artificiali, ad esempio massi o porte sbarrate. Se ti trovi a dover *Testare la tua Abilità* in situazioni del genere, puoi procedere automaticamente come se avessi superato la prova.
- *Lancio di Pugnali*: vedi *Lancio di Pugnali* nella sezione del Guerriero.

Livello 3

- *Aura di Carisma (liv. III)*: il tuo Carisma e il tuo ascendente sui nemici è aumentato ancora di più; prima di un Combattimento, puoi lanciare 2D: se ottieni un punteggio compreso fra 10 e 12 (anche con l'eventuale

correzione del punteggio con l'investimento di 1 o più punti di Mana) l'avversario scappa a gambe levate e puoi procedere come se avessi vinto il Combattimento. L'utilizzo di questa Caratteristica Speciale costa 1 punto di Mana; inoltre, puoi avvalerti di essa solo per un massimo di due volte per Avventura e solo in Combattimenti singoli contro esseri umani. Puoi scegliere questa Caratteristica Speciale solo se possiedi *Aura di Carisma (liv. II)*.

- *Sapienza Occulta*: ore di studio a fianco del tuo Maestro ti hanno conferito le conoscenze e le capacità per saperti difendere nel modo migliore contro stregoni, maghi o esseri magici. Se ti trovi a combattere contro uno di questi avversari puoi aggiungere 2 punti alla tua Forza d'Attacco per l'intera durata del Combattimento.
- *Lancio di Pugnali (liv. II)*: vedi *Lancio di Pugnali (liv. II)* nella sezione del Guerriero.

Livello 4

- *Geroglifico della Morte*: lo studio dei testi dei cavalieri dei tempi antichi ti ha rivelato l'esistenza di un antico simbolo di potere che, tracciato col sangue di un nemico su un'arma metallica, ne amplifica la capacità distruttiva. Puoi applicare il simbolo magico su una qualsiasi arma, purché fatta di metallo (quindi non su un asta o una freccia), spendendo 2 punti di Mana; potrai poi aggiungere 1 punto alla tua Forza d'Attacco ogni volta che utilizzerai quell'arma in Combattimento. Il geroglifico può essere tracciato solo una volta su una singola arma; puoi avvalerti di questa Caratteristica Speciale solo due volte per avventura, e mai su un'arma già dotata di poteri speciali.
- *Impeto di Battaglia*: raccogliendo la massima concentrazione prima del duello, grazie alle tue straordinarie capacità riesci a potenziare l'efficacia dei tuoi colpi. Puoi aggiungere 3 punti alla tua Forza

d'Attacco in ogni scontro per la durata del Combattimento. L'utilizzo di tale Caratteristica Speciale costa 1 punto di Mana.

- *Preghiera a Torhus*: nel momento della massima difficoltà, un Paladino capisce che è il momento di rivolgersi ai numi, e sa trovare rifugio nella fede in Torhus, padre degli Dei e protettore del regno. Una sola volta, in un qualsiasi momento nel corso dell'avventura, anche durante un Combattimento, puoi rivolgergli una preghiera, al costo di 2 punti di Mana. Il sommo dio ha sempre pietà per i valorosi difensori del suo popolo, e non esiterà a correre in tuo aiuto in uno dei seguenti modi:

  - Riportare i punteggi di Abilità, Resistenza e Mana al loro valore massimo in base ai punteggi iniziali e al tuo Livello attuale.
  - Teletrasportarti ad un paragrafo già visitato; in questo caso tutti i tuoi punteggi e il tuo Equipaggiamento rimangono inalterati; gli avversari sconfitti o uccisi rimangono tali, e non si possono accumulare punti di Esperienza supplementari affrontando prove già superate.
  - Offrirti completa guarigione da una malattia o una maledizione.

3. Ladro

I sempliciotti e i più ottusi sono ancora convinti che i membri della gilda dei Ladri non siano altro che volgari lestofanti. Questi individui ignorano il profondo senso dell'onore che guida le tue azioni e quelle dei tuoi confratelli; il furto è solo una delle straordinarie capacità che la gilda è in grado di insegnare a chi ne entra a far parte! Anni di preparazione hanno affinato i tuoi sensi e i tuoi movimenti in un modo che tanto i tuoi nemici quanto i poveri sciocchi che ti chiamano "ladrone" non possono neanche immaginare… tanto peggio

per loro: gliela farai pagare sul campo!

Livello 1

- *Attacco Mortale*: la tua straordinaria destrezza ti permette di approfittare facilmente delle debolezze dei tuoi avversari e di colpirli quando meno essi se lo aspettano. Se durante un Combattimento il tuo avversario ottiene un 2 lanciando i dadi per determinare la sua Forza d'Attacco, riesci ad approfittare della sua distrazione per sferrargli un colpo fatale e vincere istantaneamente il Combattimento.
- *Tiro con l'Arco*: ti sei allenato per anni negli attacchi a distanza, e ora sei diventato un arciere provetto; fin tanto che hai a disposizione un arco o una balestra e delle frecce, puoi colpire a distanza i tuoi nemici; sarà il testo ad indicarti le situazioni in cui tale eventualità può verificarsi.
  Inoltre, puoi cercare di colpire un avversario anche prima di ogni Combattimento. Innanzitutto, per sapere quante volte puoi lanciare frecce prima del duello, lancia 1D e dividi per due il risultato, arrotondando per difetto: questo è il numero massimo di frecce che puoi scoccare. Per colpire, Testa la tua Abilità: se superi la prova hai colpito il tuo nemico, infliggendogli un danno pari a 1D. Le frecce che mancano il bersaglio vanno perdute, quelle che lo colpiscono, se non fuggi, possono essere recuperate a fine Combattimento, ma per sapere se sono ancora in buono stato devi lanciare un dado: se ottieni da 1 a 3 la freccia è rotta, e va eliminata dal tuo Equipaggiamento.

PERFEZIONAMENTI:

Livello 2

- *Astuzia*: un Ladro è particolarmente abile a superare con grande semplicità le prove di agilità, scaltrezza e

intelligenza. Ogni volta che devi Testare la tua Abilità al di fuori del Combattimento, puoi aggiungere 1 al tuo punteggio di tale caratteristica.

- *Arte della Fuga*: la tua velocità e la tua destrezza ti permettono di fuggire dal Combattimento con maggior facilità. Se decidi di fuggire, puoi decidere di spendere 1 punto di Mana; se lo fai, la fuga è automatica, senza alcun bisogno di Testare la tua Abilità. In ogni caso, se abbandoni il duello in questo modo non potrai aggiungere alcun punto di Esperienza, né recuperare eventuali oggetti perduti (frecce ecc.) o ritrovati sul luogo del Combattimento. Ignora quindi qualsiasi riferimento a tali ritrovamenti nei paragrafi successivi alla fuga.
- *Corruzione*: se ti trovi a dover combattere contro un brigante, un bandito o un qualsiasi altro avversario umano, prima di iniziare il duello puoi cercare di corromperlo per convincerlo a non scontrarsi contro di te.

  Se si tratta di un Combattimento singolo, lancia 2D per sapere quanti pezzi d'oro vuole il nemico. Poi, se disponi di tale cifra e sei disposto ad investirla, Testa la tua Abilità, aggiungendo 2 al valore indicato dai dadi. Se il lancio riesce l'avversario accetta il denaro e puoi procedere come se avessi vinto il duello, ma senza aggiungere alcun punto di Esperienza.

  Se invece si tratta di un Combattimento contro due o più avversari, puoi scegliere se corromperne uno soltanto o tutti quanti. Se scegli la prima opzione, segui le regole già descritte e nel caso in cui la Corruzione abbia successo prosegui il Combattimento contro i restanti avversari. Altrimenti, hai la possibilità di tentare di corrompere tutti i tuoi avversari contemporaneamente: se vuoi farlo, lancia 1D+4 per sapere quante monete vuole ciascun avversario, e poi Testa la tua Abilità per ognuno degli avversari, aggiungendo 2 al risultato dei

dadi. Se hai successo in tutti i lanci puoi procedere come se avessi vinto, altrimenti sei costretto a combattere contro gli avversari con cui la corruzione fallisce.

- *Agilità*: sei diventato particolarmente abile a coordinare i tuoi movimenti negli ambienti chiusi, sia artificiali che naturali. Ogni volta che ti trovi impegnato in Combattimento in un ambiente chiuso puoi aggiungere 1 alla tua Forza d'Attacco per tutta la durata della battaglia.

Livello 3

- *Rappresaglia*: la tua prontezza di riflessi ti permette di entrare in battaglia immediatamente con lo spirito giusto. Puoi raddoppiare i danni inflitti nei primi due scontri di ogni Combattimento.
- *Tiro con l'Arco (liv. II)*: la tua perizia nell'attacco a distanza è aumentata considerevolmente; le frecce che colpiscono il bersaglio ora causano un danno di 1D+2.
- *Attacco Mortale (liv II)*: sei sempre più scaltro nel cogliere l'attimo e sferrare il colpo decisivo alla minima incertezza del tuo oppositore; se in un qualsiasi scontro il tuo avversario ottiene 2 o 3 determinando la sua Forza d'Attacco, lo colpisci senza pietà, vincendo il Combattimento.

Livello 4

- *Attacco Mortale (liv. III)*: sfruttando la tua straordinaria agilità sei in grado di compiere un balzo felino e attaccare il tuo nemico nel suo punto debole nel momento migliore, quando le sue difese sono al minimo. Puoi utilizzare questa nuova capacità per un solo scontro in ogni Combattimento spendendo 2 punti di Mana; se lo fai, se il tuo avversario lanciando i dadi per determinare la sua Forza d'Attacco ottiene un punteggio compreso fra 2 e 6, lo attacchi senza pietà nel punto più debole e lo distruggi all'istante! Puoi scegliere questa caratteristica

solo se possiedi *Attacco Mortale (liv. II)*.

- *Mano Lesta*: grazie alla tua rapidità e alla tua astuzia, puoi cercare di concentrare i tuoi sforzi non sull'attacco diretto al tuo avversario, ma sulla sua arma, nel tentativo di rubargliela. Puoi decidere di farlo prima di un qualsiasi scontro di Combattimento; se lo fai, togli 2 punti alla tua Forza d'Attacco. Se ottieni comunque una Forza d'Attacco superiore, non infliggi alcun danno al tuo avversario ma riesci a sottrargli l'arma, e da questo momento in poi il tuo nemico perde 2 punti di Abilità per il resto del duello. Ovviamente, puoi applicare questa Caratteristica Speciale solo se il tuo avversario è armato.
- *Preghiera a Shaigan*: c'è un solo dio pronto ad accogliere senza esitare le preghiere di un membro della gilda dei Ladri: Shaigan, il protettore dei lestofanti e degli uomini più astuti. Puoi invocarlo in un qualsiasi momento dell'avventura, anche durante un Combattimento, spendendo 2 punti di Mana, ed egli correrà in tuo aiuto in uno dei seguenti modi:

    - Riportare Abilità, Resistenza e Mana al loro valore massimo, in base ai punteggi iniziali e al tuo Livello attuale.
    - Guarirti da qualsiasi malattia o maledizione contratta durante l'avventura.
    - Rendere magica una tua arma; se si tratta di un'arma da Combattimento corpo a corpo, essa infliggerà d'ora in poi 2 punti di danno in più. Se invece si tratta di un arco o una balestra, le tue frecce infliggeranno 2 punti di danno in più.

4. Accolito

Gli Accoliti sono una delle Gilde più rispettate di tutta Sirdania. I monaci-guerrieri sono stati sempre al fianco della popolazione, difendendola e rinfrancandola nei momenti

peggiori della storia del regno. Nella quiete del tuo monastero fra le montagne hai completato una lunga preparazione per affrontare il nemico; la serenità e la pace interiore raggiunte nel corso dei tuoi studi e dei tuoi allenamenti ti permetteranno di affrontare a viso aperto ogni avversario, e la tua fede ti aiuterà ad affrontare con coraggio i momenti più difficili dell'avventura. Hai giurato a te stesso di non abbandonare mai la retta via e di perseguire gli ideali della pace e della fratellanza, ma non avrai remore a scatenare la tua potenza contro chiunque si opporrà alle forze del bene!

Livello 1

- *Guarigione*: ogni Accolito impara fin dai primi mesi di noviziato l'arte di curare le ferite. Puoi avvalerti di questa Caratteristica Speciale ogni volta che vuoi, tranne che in Combattimento, per un massimo di 8 volte nel corso dell'avventura, al costo di 1 punto di Resistenza. Se vuoi farlo, lancia 1D: se ottieni 3, 4, 5 o 6 puoi aggiungere quel valore ai tuoi punti di Resistenza; se invece ottieni 1 o 2, la Guarigione ha fallito e devi sottrarre un uguale numero di punti dalla tua Resistenza.
- *Tiro con l'Arco*: vedi *Tiro con l'Arco* nella sezione dedicata al Ladro.

PERFEZIONAMENTI:

Livello 2

- *Voce della Natura*: il mondo della Natura per te non ha segreti. Se ti trovi a combattere contro un animale o una pianta puoi aggiungere 1 punto alla tua Forza d'Attacco per tutta la durata del Combattimento.
- *Guarigione (liv. II)*: la tua esperienza ti ha permesso di affinare le tue tecniche curative; quando vuoi curarti, lancia 1D: se ottieni da 2 a 6, puoi aggiungere il totale ai tuoi punti di Resistenza, se invece ottieni 1 devi sottrarre

1 alla tua Resistenza. L'impiego di questa Caratteristica Speciale costa 1 punto di Resistenza; puoi utilizzarla in ogni momento, tranne che in Combattimento, ma per un massimo di volte pari a 8 meno il numero di utilizzi di *Guarigione*.

- *Meditazione*: meditando in silenzio, riesci a recuperare la pace interiore. In un qualsiasi momento in cui ti trovi da solo, puoi lanciare due dadi: se ottieni un punteggio pari o superiore a 7, recuperi 1 punto di Mana. Puoi utilizzare questa facoltà un massimo di otto volte nel corso dell'avventura.
- *Fuoco mistico*: se scendi a 12 punti di Resistenza o meno, puoi aggiungere 2 punti ad ogni danno inflitto ai tuoi avversari.

Livello 3

- *Tiro con l'Arco (liv. II)*: vedi *Tiro con l'Arco (liv. II)* nella sezione del Ladro.
- *Falce Divina*: hai studiato a lungo le forme di vita abominevoli che camminano su questa terra. Se ti trovi ad affrontare un mostro, un demone, un fantasma o una qualsiasi creatura creata dalla magia, puoi aggiungere 2 punti alla tua Forza d'Attacco in ogni scontro.
- *Orientamento Spirituale*: quando la ragione non riesce ad avere la meglio e fatichi a trovare la strada giusta, puoi cercare di entrare in contatto con i tuoi spiriti guida, affinché essi ti dirigano verso la via migliore. Puoi farlo quando vuoi, tranne che in Combattimento, al costo di 1 punto di Mana. Se desideri tentare, Testa la tua Abilità, aggiungendo 2 al risultato dei dadi: se hai successo, puoi leggere tutte le alternative di uscita del paragrafo in cui ti trovi e scegliere liberamente come proseguire. Puoi avvalerti di questa Caratteristica Speciale per un massimo di tre volte per avventura, indipendentemente dal fatto che tu riesca ad applicarla con successo o meno.

Livello 4

- *Esorcismo*: la tua abilità e la tua esperienza sono tali da permetterti di eliminare i demoni e le creature dell'oltretomba con la semplice invocazione degli dei. Se ti trovi ad affrontare un fantasma, un morto vivente o una qualsiasi creatura oscura, prima del Combattimento puoi cercare di esorcizzarlo. Per farlo, Testa la tua Abilità aggiungendo al risultato dei dadi un valore pari al punteggio di Abilità del tuo avversario diviso per 3, e arrotondato per difetto (ad esempio, se ti trovi ad affrontare un Fantasma con Abilità 8, devi aggiungere 2 punti al lancio di dadi). Se la prova riesce, il nemico svanisce e puoi procedere come se avessi vinto il Combattimento. L'impiego di questa Caratteristica Speciale costa 2 punti di Mana, ed è limitato ad un massimo di tre volte nel corso di un'avventura.
- *Guarigione (liv. III)*: hai imparato una tecnica molto efficace per sanare le ferite del corpo e dell'anima per applicare questa Caratteristica Speciale, lancia 2D: se ottieni un punteggio da 2 a 4, devi sottrarre il totale dalla tua Resistenza, ma se ottieni un valore compreso fra 5 e 12 puoi aggiungere il risultato alla tua Resistenza attuale (ricordandoti che non puoi mai superare il suo valore massimo). L'impiego di questa Caratteristica Speciale costa 2 punti di Resistenza e 1 punto di Mana, ed è limitato a un massimo di tre volte per avventura; puoi sceglierla solo se possiedi anche *Guarigione (liv. II)*.
- *Preghiera agli Dei*: tutti gli dei sono pronti a rispondere alle preghiere del loro avventuriero prediletto; puoi invocare uno qualsiasi degli dei protettori degli avventurieri delle altre Gilde. L'impiego di questa Caratteristica Speciale costa 2 punti di Mana, e puoi avvalertene solo una volta per avventura. Per sapere quali servigi possono compiere per te gli dei, leggi le Caratteristiche Speciali "*Preghiera a ...*" nelle sezioni di ciascuna Gilda.

5. Mago

Hai consacrato la tua vita all'arte più arcana e misteriosa, la più pericolosa, ma anche l'unica in grado di darti un potere immenso, che hai scelto di consacrare alle forze del bene. Sei un Mago, e hai giurato a te stesso di portare a termine la tua missione con l'aiuto della tua magia!

Le principali Caratteristiche Speciali di un Mago sono i suoi Incantesimi; alcuni di questi, gli Incantesimi del Livello 1, ti sono tutti disponibili fin dall'inizio dell'avventura; potrai scegliere alcuni degli altri con l'aumento di Livello, come di consueto. Per lanciare gli Incantesimi, devi tenere presente queste indicazioni:

1) A meno che la descrizione dell'Incantesimo non dica diversamente, puoi lanciare un Incantesimo prima del Combattimento, prima di ciascuno scontro o al termine dello scontro, non durante gli scontri.
2) Ciascun Incantesimo può essere lanciato un massimo di tre volte nel corso dell'avventura, salvo che il testo dia indicazioni differenti.
3) Ciascun Incantesimo ha un livello di difficoltà da 0 a 3; questo valore viene indicato fra parentesi subito dopo il nome nella descrizione della magia.
4) Per verificare se l'Incantesimo ha successo, Testa la tua Abilità aggiungendo al valore indicato dai dadi il livello di difficoltà dell'Incantesimo. Se la prova ha successo l'Incantesimo va a segno, altrimenti hai fallito il bersaglio.
5) L'impiego di ogni Incantesimo costa un numero di punti di Resistenza pari al livello di difficoltà, che vada a segno o meno.

Livello 1

Caratteristiche Speciali:

- *Prontezza Mentale*: l'evoluzione delle capacità di un Mago è particolarmente veloce a imparare come sfruttare le sue capacità. A differenza degli altri avventurieri, che possono scegliere solo due nuove Caratteristiche Speciali a ogni salto di Livello, tu puoi invece scegliere *tre* Incantesimi.

Incantesimi:

- *Rapidità* (0): i tuoi movimenti diventano più rapidi: puoi aggiungere 1 punto alla tua Forza d'Attacco per i prossimi cinque scontri.
- *Lampo accecante* (0): riesci ad accecare per breve tempo il tuo avversario diretto: togli 2 punti alla sua Forza d'Attacco per i prossimi tre scontri di Combattimento.
- *Scudo Magico* (0): fuori dal Combattimento, offre protezione totale da un Incantesimo subito o da un colpo a distanza (per esempio una freccia); in Combattimento, se lanciato con successo dopo uno scontro perso, annulla il danno subito.
- *Ruba Anima* (0): puoi attingere alle energie mistiche del tuo nemico e sottrargliene una parte. Togli 4 punti dalla Resistenza del tuo avversario, e aggiungili alla tua (senza superare il suo valore massimo).
- *Nebbia* (0): fai calare una fitta nebbia attorno a te. Questo Incantesimo può avere varie funzioni; in Combattimento, può essere utilizzato in due modi:

    a) facilitare la fuga: puoi togliere 2 al valore indicato dai dadi quando Testi la tua Abilità per fuggire dal Combattimento.
    b) rendere più difficile la tua individuazione agli avversari non direttamente a tuo contatto; se stai combattendo contro più avversari, quelli contro cui

non dirigi i tuoi colpi devono sottrarre 2 punti alla loro Forza d'Attacco per quattro turni.

PERFEZIONAMENTI:

Livello 2

- *Saetta* (0): riesci a scoccare un dardo magico dalla tua asta e a colpire i nemici non a diretto contatto. Questo Incantesimo può essere usato per rispondere ad attacchi a distanza, e per attaccare un avversario prima del Combattimento. Puoi lanciare una sola Saetta prima di ciascun Combattimento; se colpisci il tuo nemico gli infliggi un danno pari a 1D. Il lancio di questo Incantesimo non è soggetto a limitazioni: puoi usarlo un numero qualsiasi di volte nel corso dell'avventura.
- *Paura* (1): riesci a incutere nel tuo avversario un profondo timore, che gli fa fallire automaticamente uno scontro ogni tre. Nel caso in cui il nemico in quello scontro ottenga un risultato favorevole, non infligge alcun danno.
- *Scossa* (1): lanci contro il tuo avversario un potente raggio luminoso. Se l'Incantesimo va a segno infliggi al tuo oppositore un danno pari a 1D-1. Questo Incantesimo è utilizzabile solo a contatto con l'avversario, quindi non è da considerarsi un metodo di attacco a distanza. Puoi servirti di questo Incantesimo per un massimo di otto volte per avventura.
- *Spiritello* (1): sei in grado di evocare uno Spiritello con Abilità 6 e Resistenza 12, che può svolgere per te vari servizi. Se evocato in Combattimento, lotterà al tuo fianco fino alla fine della lotta o fino alla sua morte. Puoi determinare lo svolgimento del Combattimento secondo le normali regole del Combattimento contro più avversari.
- *Armatura di Luce* (1): crei una potente barriera luminosa che limita i danni inflitti dai tuoi avversari. Puoi sottrarre

2 punti ai danni subiti nei prossimi cinque scontri di Combattimento.

Livello 3

- *Fulmine* (1): sei in grado di scoccare un potente fulmine dalla punta della tua asta. Puoi utilizzare questo Incantesimo per attaccare a distanza, o prima di ogni Combattimento, per una sola volta. Se vai a segno, infliggi al tuo avversario un danno di 1D+3. Puoi scegliere questo Incantesimo solo se hai scelto anche *Saetta*. Allo stesso modo di Saetta, il *Fulmine* non è soggetto a limitazioni.
- *Spirale Temporale* (2): riporta il tempo all'inizio del paragrafo; usato in Combattimento, fa iniziare di nuovo dal principio il duello, restaurando sia i tuoi punteggi di Abilità, Resistenza e Mana che quelli del tuo avversario.
- *Levitazione* (2): puoi alzarti leggermente da terra e spostarti per qualche metro senza toccare il terreno. Questo Incantesimo può avere varie funzioni anche al di fuori del Combattimento, ma durante un Combattimento puoi utilizzarlo per fuggire senza dover Testare la tua Abilità.
- *Sfera di Fuoco* (2): sei in grado di scagliare una palla di fuoco dal palmo della mano per colpire il tuo avversario; se l'Incantesimo va a segno infliggi al tuo oppositore un danno di 2D+3. Quando specificato nel testo, questo Incantesimo può essere utilizzato come attacco a distanza.
- *Ristoro* (2): puoi sfruttare l'energia naturale che fluisce in ogni forma vivente per sanare le ferite di battaglia. Se l'Incantesimo riesce, recuperi 1D+3 di Resistenza. Puoi utilizzare questo sortilegio per un massimo di cinque volte nel corso dell'avventura, ma mai durante un Combattimento.

Livello 4

- *Clone* (3): con le tue arti magiche sei in grado di creare una copia perfetta del tuo avversario, che risponderà ai tuoi ordini e combatterà contro i nemici al tuo posto; il Clone è però privo di qualsiasi facoltà speciale che il tuo nemico può avere, e scomparirà al termine del Combattimento. Questo sortilegio costa 1 punto di Mana.
- *Varco Dimensionale* (3): apri uno squarcio nello spazio-tempo, che ti permette di tornare a un qualsiasi paragrafo già visitato, lasciando inalterati i tuoi punteggi e il tuo equipaggiamento. Gli avversari uccisi o altrimenti sconfitti rimangono tali, e non si possono accumulare punti di Esperienza affrontando una seconda volta prove già superate (ad esempio indovinelli, o situazioni in cui si richiede di Testare la tua Abilità). Questo Incantesimo costa 2 punti di Mana e può essere utilizzato non più di due volte per avventura.
- *Cono di Ghiaccio* (2): puoi immobilizzare temporaneamente un singolo avversario creando una barriera di ghiaccio. Se l'Incantesimo riesce, puoi scegliere se fuggire (se non hai altri avversari), oppure colpire il tuo avversario inerme. Resterà bloccato per tre scontri, durante i quali puoi decidere di colpirlo con la tua arma, causandogli un danno di 2D, oppure lanciargli contro altri Incantesimi.
- *Fiamme dell'Inferno* (3): raccogliendo tutte le tue forze, riesci a scagliare un torrente di fiamme, infliggendo un danno pari a 4D a ciascun tuo avversario. Ma attenzione: devi anche *Testare la tua Abilità* aggiungendo 3 al risultato dei dadi, e se fallisci il lancio vieni danneggiato a tua volta dalla forza della stregoneria, perdendo a 2D di Resistenza. Questo Incantesimo costa 1 punto di Mana.
- *Preghiera agli Elementali* (0): per una sola volta nel corso dell'avventura, al costo di 2 punti di Mana, puoi

rivolgere una preghiera agli Elementali, gli dei protettori dei quattro elementi vitali; essi accorreranno in tuo aiuto in uno dei seguenti modi:

- Riportare Abilità, Resistenza e Mana al loro valore massimo, in base ai punteggi iniziali e al tuo Livello attuale.
- Guarirti da qualsiasi malattia o maledizione contratta durante l'avventura.
- Restaurare le possibilità massime di utilizzo di tre tuoi Incantesimi a tua scelta.

COMBATTIMENTO

Combattimento singolo
Nel corso delle tue avventure ti troverai più volte a dover combattere contro uno o più avversari. Queste sono in breve le regole di Combattimento singolo:

1) Lancia 2D e aggiungi il tuo punteggio di Abilità per determinare la tua Forza d'Attacco.
2) Lancia 2D ed aggiungi il punteggio di Abilità del tuo avversario determinando la sua Forza d'Attacco.
3) Confronta le due Forze d'Attacco: se la tua Forza d'Attacco è superiore, vai al punto 4. Se è inferiore, vai al punto 5. Se sono pari, torna al punto 1.
4) Sottrai dalla Resistenza del tuo avversario un numero di punti pari alla differenza fra la tua Forza d'Attacco e quella del tuo avversario (se ad esempio la tua Forza d'Attacco è 18 e la sua è 14, sottrai 4 punti dalla sua Resistenza). Se il suo punteggio di Resistenza attuale è 0, hai vinto il combattimento. Altrimenti, torna al punto 1 per iniziare il prossimo scontro.
5) Sottrai dalla tua Resistenza un numero di punti pari alla

differenza fra la Forza d'Attacco del tuo avversario e la tua (se ad esempio la sua Forza d'Attacco è 17 e la tua è 16, sottrai 1 dalla tua Resistenza). Se con questo danno la tua Resistenza scende a 0, sei morto. Altrimenti, torna al punto 1 per iniziare il prossimo scontro.

Combattimento contro più avversari

Nel caso in cui ti trovi ad affrontare più nemici contemporaneamente, ci sono due possibilità. Se il testo ti dice chiaramente o ti fa capire di trattare come un singolo avversario i nemici, il Combattimento procede con le solite regole. Se invece i nemici vengono trattati singolarmente, devi apportare alcune correzioni al normale svolgimento del Combattimento. Innanzitutto, devi decidere prima di ogni scontro verso quale avversario dirigere i tuoi attacchi: sarà solo quell'avversario a perdere punti di Resistenza nel caso in cui tu vinca lo scontro. Poi, al punto 2 devi lanciare i dadi per tutti i tuoi avversari, per determinare la Forza d'Attacco di ciascuno di essi. Se la Forza d'Attacco di uno qualsiasi dei nemici è superiore alla tua, devi sottrarre normalmente punti alla tua Resistenza secondo la regola descritta al punto 5; se invece sei tu ad avere il punteggio più elevato, l'unico avversario a subire effettivamente il colpo è quello scelto prima dello scontro. Il Combattimento procede secondo queste regole fin tanto che più di un avversario è in vita; nel momento in cui rimanga un solo nemico, il Combattimento procede come un normale combattimento singolo.

Prima del Combattimento

Alcune Caratteristiche Speciali, per esempio il lancio di armi a distanza o di Incantesimi, possono essere utilizzate prima di un Combattimento. A meno che tu non venga colto di sorpresa, prima del duello puoi compiere *una sola* azione. Ad esempio, puoi provare ad attaccare a distanza un avversario, oppure lanciare un Incantesimo, o ancora utilizzare un oggetto, ma non puoi compiere tutte e tre le azioni.

Combattimento senza armi
Nel caso in cui ti trovi a combattere senza armi, devi sottrarre 2 punti alla tua Abilità fin tanto che non recuperi una nuova arma da Combattimento corpo a corpo.

Sorpresa
In alcune situazioni potrebbe capitare che tu venga colto di sorpresa. Dovessi incorrere in questa eventualità, non potrai compiere alcuna azione prima del Combattimento, e potrebbe anche capitare che a causa della sorpresa tu subisca una penalità, ad esempio subire un danno o perdere l'arma, ma in questo caso sarà il testo ad avvisarti.

Fuga dal Combattimento
Se ti trovi alle strette, normalmente puoi cercare la fuga dal Combattimento per tentare di limitare i danni. Per farlo, devi Testare la tua Abilità, aggiungendo 2 punti al risultato dei dadi più 1 punto per ogni avversario che stai affrontando oltre al tuo diretto avversario (ad esempio, se stai affrontando contemporaneamente due briganti devi aggiungere 3 al risultato dei dadi). Se il lancio riesce puoi proseguire come se avessi vinto, ma senza aggiungere alcun punto alla tua Esperienza e ignorando eventuali riferimenti a oggetti ritrovati sul luogo di battaglia. Se invece fallisce, subisci un danno pari a 2D e sei costretto a proseguire il Combattimento per almeno altri due scontri; dopodiché, potrai eventualmente ritentare la fuga. Per ogni tentativo di fuga successivo al primo, puoi togliere 1 punto al punteggio indicato dai dadi.
In alcuni Combattimenti potrebbe non esserti data la possibilità di fuggire, ma in quel caso sarà il testo ad avvisarti.

Esempio di Combattimento
Per spiegare meglio come si svolge il Combattimento, ecco un esempio pratico.
Il tuo personaggio, Hermes, Ladro con punteggi di Abilità 9,

Resistenza 20 e Mana 5, e con 10 punti di Esperienza (quindi di Livello 2) affronta in Combattimento un Barbaro con Abilità 7 e Resistenza 17. Hai in pugno la tua spada, quindi non subisci penalità; il Combattimento avviene in una caverna, e possiedi la Caratteristica Speciale *Agilità*, quindi puoi aumentare la tua Forza d'Attacco di 1 punto ad ogni scontro. Sei stato colto di sorpresa, quindi non puoi scagliare frecce né utilizzare oggetti prima della battaglia.
Nel primo scontro, lanciando i dadi per determinare la Forza d'Attacco, ottieni 8 per te, 5 per il nemico. Hai vinto lo scontro, infliggendo 6 danni alla Resistenza del tuo oppositore, che scende a 11 punti.
Prima del secondo scontro decidi di usare 1 punto di Mana per aumentare la tua Forza d'Attacco; ti restano quindi 4 punti di Mana. Lanciando i dadi ottieni 6 per te e 12 per l'avversario; le vostre Forze d'Attacco sono quindi rispettivamente di 17 e 19 punti: stavolta sei tu ad avere la peggio, e perdi 2 punti di Resistenza.
Al terzo scontro ottieni 4 per te e 5 per l'avversario; il Barbaro perde 2 punti della sua Resistenza, che ora è scesa a 9 punti.
Al quarto scontro ottieni 7 per te e 2 per l'avversario; essendo un Ladro, possiedi la Caratteristica Speciale *Attacco Mortale*: dato che l'avversario ha lanciato un 2, hai vinto immediatamente il Combattimento!
La vittoria del Combattimento frutta a Hermes 1 punto di Esperienza; il suo punteggio di Esperienza sale quindi a 11. Puoi anche recuperare 1 punto di Mana, e quindi il punteggio torna a 5.

EQUIPAGGIAMENTO

Inizi l'avventura in possesso di questi oggetti:

- Una Sacca in cui riporre oggetti trovati nel corso della tua missione. Può contenere al massimo 10 oggetti.
- Un'arma da Combattimento corpo a corpo; se sei un Guerriero, un Paladino o un Ladro possiedi una spada, se sei un Accolito o un Mago porti un'asta di legno.
- Se sei un Ladro o un Accolito possiedi anche un arco e una faretra contenente 8 frecce.
- 4 razioni di cibo.
- La Pozione della Vita.
- Una borsa contenente un numero di pezzi d'argento pari a 2D.
- Una lanterna.
- Il medaglione protettivo.

Segna questi oggetti sul Registro d'Avventura. Le razioni alimentari, la pozione e la lanterna vanno collocate nella sacca, le armi nella loro sezione apposita, i soldi nella casella "borsa"; porti il medaglione protettivo appeso al collo: segnalo nella casella Annotazioni.
Se dovessi trovare altri oggetti, puoi prenderli riponendoli nella Sacca, senza però superare il massimo di dieci oggetti trasportabili.

Armi
Nel corso dell'avventura incontrerai uno svariato numero di armi. Esse sono di due tipi: armi da Combattimento corpo a corpo, come spada o ascia, e armi a distanza, cioè arco, balestra e pugnale o coltello da lancio. Puoi possedere al massimo due armi da Combattimento corpo a corpo e una sola arma da attacco a distanza.
Se trovi altre armi e vuoi prenderle ma possiedi già il

massimo di armi consentite, devi lasciare una di quelle vecchie. Non è possibile trasportare un'arma in soprannumero, e nemmeno sostituire un'arma da corpo a corpo con una da attacco a distanza o viceversa: ad esempio, non puoi abbandonare una spada per prendere un arco. L'unica eccezione è data dal pugnale: se sei un Guerriero o un Paladino e possiedi il *Lancio di Pugnali*, allora puoi utilizzare questa arma sia come arma da corpo che come arma a distanza.
Se sei un Ladro o un Accolito possiedi una faretra in cui riporre le tue frecce: essa può contenere in tutto 12, ma all'inizio ne possiedi solo 8.

Borsa
Il denaro è una risorsa che potrebbe rivelarsi utile nel corso dell'avventura. Se trovi monete, gioielli o piccoli oggetti di valore di qualche tipo, per risparmiare spazio puoi riporli nella Borsa anziché nella Sacca. Trasporti la Borsa in una tasca della Sacca, ma non c'è bisogno di segnarla fra gli oggetti della Sacca nel Registro d'Avventura.

Razioni alimentari
Puoi utilizzare le Razioni alimentari quando vuoi, tranne che in Combattimento, per recuperare la Resistenza perduta; consumandone una puoi recuperare 4 punti di Resistenza. Ricorda che però anche in questo modo non puoi mai superare il punteggio massimo di Resistenza.

Pozioni
Nel corso dell'avventura potresti raccogliere anche alcune pozioni di varia natura ed effetto; quando le raccogli, puoi riporle nella Sacca.
All'inizio possiedi un'unica pozione magica, la Pozione della Vita, che una volta bevuta riporterà i tuoi punteggi di Resistenza e di Mana al loro valore massimo.

ULTIMI PREPARATIVI

L'avventura può essere completata indipendentemente dai punteggi iniziali delle tue Caratteristiche di Base e dalla Gilda che sceglierai di interpretare. Ovviamente, punteggi più alti faciliteranno notevolmente le possibilità di vittoria finale, quindi cerca di fare molta attenzione alla gestione dei punteggi di Mana e Resistenza. Evita di sprecare punti di Mana quando ciò non si rende necessario, e cerca di non far scendere il punteggio di Resistenza a punteggi troppo bassi, che metterebbero a rischio il risultato finale nel caso in cui incorressi in Combattimenti più ardui del previsto o in trappole.

Allo stesso modo, fai molta attenzione alla scelta delle Caratteristiche Speciali e al loro utilizzo, cercando il più possibile di sanare eventuali lacune del tuo personaggio e permettendogli di progredire nel modo migliore.

Non esiste un vero percorso obbligatorio per portare a termine con successo l'avventura, ma in alcuni luoghi potresti incontrare alleati o trovare oggetti o informazioni che si renderanno utili nel corso dell'avventura. Cerca quindi di esplorare nel modo migliore gli ambienti in cui ti troverai a muoverti, senza però mettere a repentaglio il risultato finale compiendo mosse troppo rischiose o avventate.

I preparativi per la missione sono giunti al termine. Il destino di Sirdania è nelle tue mani: sii l'orgoglio della tua Gilda!

PROLOGO

Il Maestro Anziano ti guida nel corridoio principale del tempio. Il suo sguardo è triste e sconsolato, come se fosse invecchiato di dieci anni in una sola notte. Lo osservi mentre porta una mano in una piega della veste, e per un istante scorgi il bagliore di un oggetto metallico, forse una catenella; appena si accorge che lo stai osservando, il Maestro ripone l'oggetto in tasca, ti indica la sala in fondo al corridoio principale e vi si dirige senza aspettarti. Posi un ultimo sguardo sulla maestosa statua di Wigga, dea della pace e della fratellanza, che accoglie i visitatori del tempio col suo sorriso radioso, e varchi la soglia.

Sei nell'anticamera del Naos, il centro del tempio di Wigga. Nella parete di fronte a te osservi un portale di marmo, oltre il quale risiede la stanza segreta, dove secondo la tradizione la dea una volta l'anno si rivela al Gran Sacerdote per impartire i suoi insegnamenti. Non resisti alla tentazione di sfiorare il portale, e con grande sorpresa scopri che vibra leggermente sotto le tue dita, ed emana un tenue calore. Il Maestro Anziano va a sedersi vicino all'altare maggiore, e ti invita a fare altrettanto.

"Scusa se ti ho convocato qui in fretta e furia, ma avevo bisogno di parlarti subito, e in segreto. All'interno di queste mura siamo ancora al sicuro."
"Di cosa vuole parlarmi?"
"Ho una missione da affidarti."

Il suo sguardo è serio e penetrante, come se ti stesse

sondando fin nel profondo del cuore. Non ti aspettavi che gli dei ti chiamassero così presto a rendere contro delle tue capacità e del tuo onore, ma sai di non poter rifiutare.

"Che genere di missione?"
"Da tempo, come sai, io e gli altri Maestri Anziani stiamo cercando disperatamente di porre rimedio alla situazione orribile in cui versa il regno. Ma non è facile… per un brigante che eliminiamo ne spuntano altri dieci, per ogni villaggio che salviamo ne vengono distrutti tanti altri. Siamo troppo pochi per difendere Sirdania. Per questo abbiamo deciso di porre tutte le nostre energie nella soluzione del problema… alla radice."
"Alla radice?"
"Mano Nera. Dobbiamo eliminare Mano Nera in persona."

Ti lasci sfuggire una risatina nervosa. Sono ormai molti anni che Mano Nera non si fa vedere, e nessuno sa dove si nasconda. Ti aspetti che il Maestro sia stizzito dalla tua reazione, ma ti sorprendi nel vedere che un sorriso beffardo fa capolino sul suo viso.

"Abbiamo trovato il suo covo."
"Come, prego?"
"Lo abbiamo trovato. Dopo tanti anni, sappiamo dove si trova il covo. È sulle Colline di Whyred, a un paio di giorni di cammino dal villaggio di Festerheim."
"Ma… è straordinario! Come avete fatto a trovarlo?"
"Sallyan ci ha inviato una visione."
"Sallyan? Il mago di corte?"

Il Maestro Anziano annuisce.

"È prigioniero di Mano Nera, come sospettavamo da tempo; grazie alle sue straordinarie capacità, è riuscito a inviarci un messaggio, una visione, per mostrarci dov'è l'entrata del

nascondiglio. Conoscevo già quel luogo: ho guidato io le ricerche del suo covo dodici anni fa, quando ancora Mano Nera non pareva altro che un furfantello con uno spiccato senso dell'umorismo. Era lì, a un passo da noi, ma avremmo potuto cercarlo per mesi senza poterlo trovare: il covo è cifrato."
"Come?"
"Cifrato. È nascosto da un Incantesimo di localizzazione. Nessuno aveva mai pensato a qualcosa di così sofisticato: è magia antica, antichissima… non sappiamo come Mano Nera sia riuscito a padroneggiarla. Fatto sta che sappiamo dove si trova, ma non possiamo entrare. Non tutti, almeno."
"Cosa significa?"
"Una singola persona può passare, se protetta nel modo giusto."

Estrae dalla tasca l'oggetto che avevi notato in precedenza. È un semplice medaglione di metallo leggero, senza alcun simbolo particolare.

"C'è voluta tutta l'abilità e l'esperienza di cinque Maestri Anziani per creare questo oggetto. Romperà l'Incantesimo che cela il covo e ti permetterà di oltrepassare la barriera."
"Ma… perché io?"
"Perché mi fido di te. E anche gli altri Maestri Anziani."
"Ma perché non uno di voi cinque? Perché non lei, Maestro?"
"Se è stato capace di Cifrare l'entrata del covo, possiede una magia che non immaginavamo nemmeno nei nostri incubi peggiori. Percepirebbe il nostro arrivo... Ma non immaginerà mai che la nostra carta vincente sia tu."

Il Maestro Anziano deglutisce, tradendo per la prima volta la sua tensione. Poi, improvvisamente, si porta una mano al petto, con una smorfia di dolore. Ti lanci in avanti per soccorrerlo, ma appena ti avvicini il Maestro ti fa cenno che

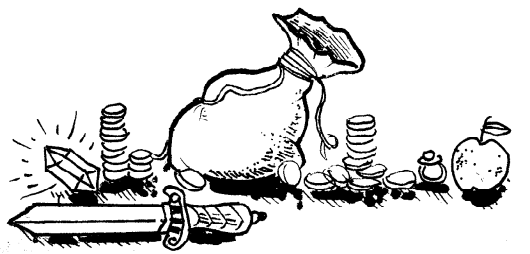
va tutto bene. Sei molto perplesso… è evidente che c'è qualcosa che non torna. Dopo un minuto di silenzio, sei tu a parlare.

"Se vuole che accetti la missione, mi deve dire la verità. Che cosa sta succedendo?"

Senza risponderti, lentamente il Maestro slaccia i bottoni della sua veste e la sfila, mostrandoti il petto. Quello che vedi ti fa sobbalzare: all'altezza del cuore si sta aprendo una cicatrice spaventosa a forma di serpente.

"È comparsa tre giorni fa, e lo stesso è accaduto agli altri Maestri Anziani. È magia oscura… ed è potente. Non ci resta molto tempo: qualche giorno al massimo. Non importa, ciò che conta è la missione, e la sto affidando a te, a nome del Gran Consiglio delle Gilde. Non è per noi che devi andare laggiù, ma per il popolo di Sirdania. Non sarà facile, potresti trovarti a combattere contro forse oscure che non hai mai affrontato, ma sei l'unico in grado di compiere quest'impresa. Allora, accetti?"

L'onore delle Gilde è nelle tue mani: non puoi rifiutarti. Alzi il medaglione e te lo infili al collo; poi, con gli occhi pieni di lacrime, stringi la mano del Maestro Anziano.



1

Il Maestro Anziano ti accompagna in una delle celle dei monaci di Wigga, per darti le ultime istruzioni prima della partenza.

"L'entrata al covo di Mano Nera si trova sulle Colline di Whyred, a circa due giorni di cammino a nord del villaggio di Festerheim. Il sindaco, Pirian, è un mio caro amico, ed è stato informato della tua missione; sia lui che i suoi concittadini ti offriranno tutto il loro appoggio e ti indicheranno la strada per le colline."
"Dove si trova esattamente l'entrata al covo?"
"Chiudi gli occhi e lo vedrai."

Obbedisci all'ordine del Maestro. Dopo qualche istante, un'immagine balena nella tua mente.

Un sentiero sulle colline, attorniato da rovi e erbacce. Curva bruscamente a sinistra seguendo il bordo di un ampio crepaccio, e procede in lontananza, fra mille svolte, salendo verso le pendici delle Colline Nebbiose... d'un tratto appare un'enorme roccia rossastra, dalla forma stranamente simile a un'aquila con le ali spiegate. Un simbolo nero è dipinto alla sua base, ma non riesci a distinguerlo... Improvvisamente, un bagliore illumina il fondo del crepaccio. Il sentiero crolla, sprofondi verso il basso, giù, nelle profondità della terra... la luce è abbagliante...

"Basta così!"

Ti scuoti all'improvviso. Sei di nuovo nella cella del monastero, madido di sudore.

"Il... il crepaccio..."
"È solo un'illusione. Se lo oltrepasserai nel punto esatto che ti ho mostrato, ti condurrà al covo di Mano Nera."

"Come farò... a passare?"
"Il medaglione – afferma il Maestro Anziano, indicando l'artefatto che pende dal tuo collo. - Quando sarai sul luogo, saprai come usarlo."

Annuisci, ansimando. Mentre stai ancora recuperando le energie, il tuo tutore ti indica il tavolino di fronte a te. Noti che ci sono alcune razioni di cibo, un'arma e una boccetta di vetro; si volta, afferra la boccetta e te la porge. Contiene un liquido incolore che emette degli strani bagliori nel buio della cella.

"È la pozione della Vita, acqua benedetta proveniente dalla fonte sacra di Wigga. Custodiscila con cura: se la berrai, recupererai istantaneamente tutte le forze e verrai curato da tutte le malattie. Oltre a questa, hai tutto ciò che abbiamo potuto raccogliere per il viaggio. Non è molto, come vedi, ma con un equipaggiamento più ingombrante saresti troppo vistoso. Ora cerca di riposare, ti aspetta un lungo viaggio."

Riprende la boccetta e la infila in una sacca col resto degli oggetti, poi esce dalla porta e la chiude alle sue spalle. Sei molto teso, ma dopo qualche minuto ti lasci andare ad un profondo sonno.

Il mattino seguente ti svegli alle prime luci dell'alba, accarezzato dai primi raggi del Sole. Raccogliendo il tuo equipaggiamento, preghi gli dei affinché ti proteggano nel corso della tua missione. Il Maestro Anziano ti aspetta all'esterno del portone principale del tempio, tenendo per le briglie uno stallone dal pelo chiaro. Ti aiuta a salire, e ti indica il sentiero verso est.

"È tempo di partire. Ricorda che sei la nostra unica speranza; agisci con prudenza, e non temere mai: gli dei vigilano su di te e ti aiuteranno a compiere la tua missione. Abbi coraggio,

e difendi l'onore della nostra Gilda."

Ti porge un ultimo sorriso, poi dà una sonora pacca sulla schiena del cavallo, che parte a tutta velocità giù per la stradina lastricata del tempio. Quando esci dal cancello principale e ti volti indietro per salutarlo un'ultima volta, il Maestro è scomparso.

Vai al **55**.

2

La strada prosegue diritta fino a un piccolo ponte di legno, ma purtroppo il passaggio è bloccato da due omaccioni armati di mazze ferrate. Uno dei due è completamente calvo; porta una strana giubba di colore verdastro, e sta osservando le scanalature sulla sua arma con uno sguardo inebetito; il suo compagno invece è leggermente più basso, ha una lunga barba bionda e sta ridendo fra sé, mostrandoti la bocca sdentata. I due non tardano a notarti, e il primo compie un passo avanti, ticchettando la mazza sulla mano.

"Dove credi di andare, pivello?"

Entrambi scoppiano a ridere; non volendo indispettirli, decidi di non rispondere alla provocazione. Il secondo affianca il compagno e ti indica con la mano destra.

2003
VANDEEN

"Calma, vecchio mio, perché vuoi sempre menar le mani?"
"Ma... ma noi..."
"Se è arrivato fin qui, vuol dire che ha eliminato Coda di Rospo... non è vero?"

I due ti osservano, attendendo una risposta. Subito non capisci di cosa parlino, ma poi realizzi che devono riferirsi al brigante che ti ha attaccato stamattina.

"Ha avuto quel che si meritava."

Il pelato grugnisce, ma l'altro lo ferma di nuovo.

"Su, avanti, sta buono: non innervosiamo il nostro nuovo amico... Oppure non verrà alla festa no?"
"Festa?"
"Sì, zuccone, alla festa! Ci sarà una grande festa giù al villaggio, e sarà il nostro amico a offrire, non è vero?"
"Ah, già, certo! La festa! E offrirà lui... tanta, tanta birra..."
"Birra, carne, e belle donne! Tutte offerte dal nostro nuovo amico!"
"E se non vuole..."
"...allora potrai divertirti un po' con la tua arma preferita!"

I due rimangono in attesa della tua reazione. Non hai nessuna intenzione di cedere al loro ricatto... ma devi trovare un modo per passare il ponte ed arrivare al villaggio. E a quanto pare, l'unico è eliminare questi due tizi.

Se vuoi provare a colpire a distanza i due briganti, e sei in grado di farlo, vai al **331** se sei un Ladro o un Accolito, al **77** se sei un Guerriero o un Paladino oppure al **109** se sei un Mago. Se non puoi attaccare a distanza i due energumeni, o scegli di assalirli, vai al **145**.

3

Raggiungi la ragazza e vi avviate assieme alla volta delle Colline di Whyred. Le sussurri di non fare rumore, perché non vorresti che nessuno sapesse dove sei diretto, e Loreena si limita ad annuire. Restate entrambi in silenzio finché anche le ultime case di Festerheim rimangono all'orizzonte; poi, improvvisamente la ragazza si volta ed esclama:

"Si può parlare, ora?"
"Beh... sì... cosa c'è?"
"No, niente..."

E comincia a canticchiare una canzoncina, strappandoti una risata. Assomiglia molto al padre: i suoi occhi scuri e i lunghi e lisci capelli castani sono esattamente dello stesso colore di quelli del sindaco, e Loreena pare aver ereditato dal padre anche la notevole statura e lo sguardo severo; ma nei suoi occhi scorgi anche molta dolcezza.

Quando è passata quasi un'ora dalla vostra partenza, e ormai il Sole è già abbastanza alto in cielo, Loreena estrae una mela da una tasca della lunga gonna e te la lancia, ma non sei abbastanza pronto ad afferrarla, e il frutto cade a terra.

"Ma guarda che combini! Cos'è, non fate colazione voi di città?"
"Ma... veramente..."
"Dai, raccoglila e andiamo a lavarla al torrente, va'..."

Loreena abbandona la strada e ti indica un grosso tronco rovesciato poco più avanti. La segui, e scopri un minuscolo torrente che scorre nel bosco. Vi sedete vicino al corso d'acqua e mentre mangiate ne approfitti per descrivere meglio a Loreena il luogo dove sei diretto.

"Nessun problema, credo di aver capito: è il Picco delle

Aquile Dorate. Mi piace: vado spesso da quelle parti. Amo passeggiare da sola nel bosco, o sulle colline..."
"Non credi sia pericoloso?"
"Non più di tanto. I briganti tengono d'occhio la parte del bosco verso il tempio, perché ogni tanto di lì passa ancora qualche sconsiderato pellegrino, ma da queste parti ormai non viene quasi più nessuno. L'ultima volta che ho incrociato un gruppo di briganti sulle colline sarà stata un anno e mezzo fa, e ti assicuro che erano molto più spaventati loro di me."
"Dove li hai visti?"
"Vicino al Picco, un po' più giù a valle. Hanno girato in tondo per un po' e poi se ne sono andati lanciando improperi a destra e a manca. Mi sono nascosta dietro a un cespuglio a guardarli; quasi mi beccano, da quanto ridevo... Chissà che ci facevano da quelle parti..."

Non le rispondi, ma dentro di te sospetti di sapere il motivo della loro presenza lassù. Dovrai tenere gli occhi bene aperti.

Vai al **278**.

4

Il corridoio da questa parte sembra più regolare. Le pareti sono attraversate da venature luccicanti; avvicinando la lanterna noti che la roccia è punteggiata da cristalli di colore verdastro. Procedi per parecchi metri tastando la parete e osservando gli strani riflessi delle pietre, finché non ti trovi quasi a sbattere il naso: il tunnel si interrompe bruscamente in un pannello di metallo. Lo osservi con attenzione, cercando una maniglia o un dispositivo per aprirlo, ma non sembrano essercene.

Testa la tua Abilità: se riesci a superare la prova, vai al **113**, altrimenti al **390**.

5

Apri la porta ed entri nella stanza, seguito da Loreena. All'interno dell'ambiente sono sparse numerose piante dai colori più vari, che creano un'atmosfera soffocante. Avanzi attentamente, facendoti largo fra rami, fiori e foglie.

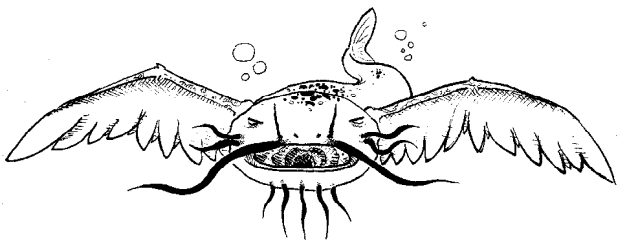
Mentre sei perso fra i tuoi pensieri, Loreena lancia un grido alle tue spalle. Ti volti di scatto: la ragazza è stata afferrata da un enorme tentacolo verdastro, che la sta trascinando verso una gigantesca pianta di colore blu. Senza attendere oltre, ti lanci in avanti per distruggere questo nuovo aggressore.

PIANTA CARNIVORA: Abilità 6 Resistenza 14

Se hai la meglio, vai al **98**.

6

Non sarà facile colpire gli uccelli-pesce, sia per la distanza che vi separa che per i loro repentini movimenti, ma non hai intenzione di rischiare che ti piombino addosso. Rimani per un attimo in attesa, cercando la giusta concentrazione; quando si trovano ad una ottantina di metri da te i due si immobilizzano, osservandoti con i loro occhi a palla. Capisci che è il momento giusto, e lasci andare il tuo colpo, sperando vivamente di non fallire il bersaglio.



Testa la tua Abilità. Se sei un Ladro o un Accolito, scopri quante frecce puoi scagliare con le solite modalità; se sei un Guerriero o un Paladino, aggiungi 1 al risultato dei dadi; se sei un Mago, aggiungi 2 al risultato dei dadi nel caso in cui tu ti serva della *Saetta*, solo 1 per il *Fulmine*. Se hai successo, vai al **316**, altrimenti al **78**.

7

Mentre sei disteso a terra, noti che qualcosa all'interno della tua Sacca ha iniziato a brillare. Non fai nemmeno in tempo ad aprirla che la Gemma del Fuoco spunta fuori, sollevandosi a mezz'aria e va a conficcarsi in uno degli occhi del serpente di marmo. Le fiamme calano parzialmente, ma non scompaiono.

D'un tratto il cancello si spalanca, mentre le fiamme rimangono fisse al centro del passaggio. Non sai se il medaglione sarà in grado di proteggervi a sufficienza, ma non hai modo di scoprirlo se non provando ad attraversare il cancello. Chiudi gli occhi, prendi Loreena per mano e avanzi in silenzio, pregando gli dei che le protezioni che ti hanno offerto i Maestri Anziani siano sufficienti. Il calore è insopportabile, e ti brucia la pelle; Loreena grida, spaventata e dolorante come te, ma non potete fermarvi né tornare indietro, non ora che la meta è così vicina...

Lancia due dadi e sottrai il risultato dal tuo attuale punteggio di Resistenza; se spendi 2 punti di Mana, puoi invece lanciare un solo dado per determinare il danno subito. Se sei ancora vivo, cancella la Gemma del Fuoco dal Registro e procedi al **227**.

8

Qualcosa piomba su di te all'improvviso e ti colpisce con un forte pugno allo stomaco. Per il dolore lasci andare l'arma, che cade a terra. Ti volti a fronteggiare il tuo nemico: si tratta di un gigantesco troll, alto più di due metri. In una mano tiene un osso animale, che brandisce a mo' di clava. Non hai neanche tempo di riprendere fiato che il bestione si rilancia all'attacco con una furia disumana. Non hai scelta: devi combatterlo!

TROLL: Abilità 9 Resistenza 20

Devi combattere i primi tre scontri a mani nude, dopodiché puoi recuperare la tua arma e continuare normalmente il Combattimento. Il troll è immune a *Scherma* e *Attacco Mortale*. Se riesci a vincere, vai al **41**.

9

Non riesci proprio a perdonarti per essere finito in una situazione così disonorevole. Ma forse non è ancora detta l'ultima parola... questi due tipi non sembrano proprio due geni, se giocherai bene le tue carte forse puoi ancora cavartela. D'improvviso, un'idea si fa largo nei tuoi pensieri... Ti lasci andare a una risata. I due briganti si guardano l'un l'altro stupiti, e scoppiano a loro volta a ridere. Poi, uno dei due si avvicina, e ti punta contro la sua vecchia spada.

"Che ci trovi da ridere, straniero?"
"No, niente, è che... beh, ero stato avvertito, ma non è bastato..."
"Avvertito di cosa?"
"Di voi... sapevo che eravate in gamba, ma fino a questo punto... Il capo non me l'aveva detto."

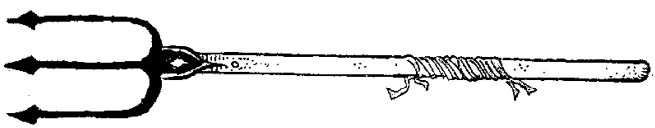
I due omaccioni diventano improvvisamente seri. Il secondo

si china vicino a te, squadrandoti attentamente. Il suo alito puzza come una fogna a cielo aperto.

"Chi sei?"
"Come, non ve l'avevano detto?"
"Detto cosa?"
"Ma non è possibile! Dai, ragazzi, lo scherzo è finito, su, liberatemi."
"Noi non liberiamo un accidente di nessuno! Chi diavolo sei?"
"Chi sono? Ma... allora non vi ha avvisato sul serio! Che guaio... Beh, per stavolta siete perdonati. Sono... Persibal il Distruttore, capo dei mercenari del regno occidentale. Il capo mi ha mandato qui per mettermi al servizio del vostro comandante!"
"Cosa?"
"Che c'è, siete sordi? Sono qui per unirmi a voi! Dai, liberatemi in fretta, prima che arrivi il vostro capo, lui sa tutto, e non sarebbe felice di vedermi... così."
"Streedhal sa tutto?"
"Sì, amico, Streedhal sa tutto! Dai, slegami, su! Sto cominciando a stancarmi!"

I due si guardano perplessi. Non sei sicuro di averli convinti...

Testa la tua Abilità. Se hai successo, vai al **184**, altrimenti al **327**.



10

Il lupo cerca di scansarsi con un balzo, ma la torcia lo centra in pieno. La bestia inizia a guaire per il dolore, mentre le fiamme la avvolgono. Gli altri lupi arretrano spaventati, ma ben presto sono pronti ad attaccarvi. Stai per dire a Loreena di nascondersi dietro di te, ma la ragazza ha già estratto una spada corta dalla sua veste ed è pronta ad aiutarti a scacciare i lupi. Mentre il loro capobranco esala l'ultimo respiro, le belve digrignano le zanne e si lanciano all'attacco, due contro di te e due contro Loreena.

LUPO 1:	Abilità	5	Resistenza	10
LUPO 2:	Abilità	4	Resistenza	12

Se vinci, vai al **315**.

11

L'uomo si volta verso la parete alle sue spalle, dove si trova una piccola lastra di metallo, e vi fa cenno di avvicinarvi. Scopri che si tratta di una specie di cassetta di sicurezza, con una piccola fessura orizzontale che emana strane scintille di colore verdastro. Inizia a ticchettare contro la superficie metallica, ma questa rimane immobile. All'improvviso noti qualcosa che ti fa sobbalzare: al centro della lastra è incisa l'immagine del serpente intrecciato. Guardi Loreena, e capisci che anche lei lo ha notato.

"Visto? È bloccata!"
"Ehm... non c'è una chiave?"

Il matto scoppia a ridere come un ossesso.

"Chiave? Ma duca, lei scherza sempre... è magico, no? Lo stregone l'ha bloccata con un incantesimo!"

Non capisci assolutamente di cosa stia parlando, ma non è il caso di contraddirlo.

"Cosa c'è dentro?"
"A me lo chiede? Io non lo so! A me è stato detto di fare la guardia e mostrarlo a lei quando sarebbe arrivato, e io l'ho fatto... ma si sbrighi ad aprirlo, tra poco ho un convegno con altri delegati internazionali e se non arriva Archibald toccherà preparare tutto a me..."
"E come si fa ad aprirlo?"
"S'illuminava di sera ammesso che c'era!"
"Cosa?"
"S'illuminava di sera, ammesso che c'era! È quello che mi ha detto lo stregone quando l'ha sigillata. Carino, no? Sembra una bella canzoncina! S'illuminava di sera, ammesso che c'era! S'illuminava..."

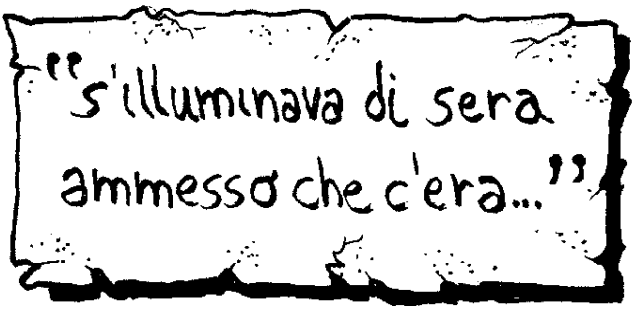
E inizia a ballare, saltellando di qua e di là per la stanza. Loreena non trattiene una risata.

"Questo qui è proprio matto come un cavallo... andiamo via, di sicuro *lui* non è qui."
"Forse lui no, ma chi ci dice che qui dentro non ci sia qualcosa si utile?"
"E come pensi di aprirlo, campione?"
"Beh, forse risolvendo quell'indovinello... com'è che dice?"
"S'illuminava di sera, ammesso che c'era."
"Idee?"

Loreena alza le spalle e scuote la testa. Cerchi di spremere le meningi per trovare una soluzione, ma non ti viene in mente nulla...

Se pensi di aver scoperto la soluzione, trasforma la parola in un numero attribuendo ad ogni lettera il numero corrispondente alla sua posizione nell'alfabeto (A=1, B=2...

Z=21), somma i valori attribuiti ad ogni lettera della soluzione e vai al paragrafo corrispondente al totale. Se il testo non ha senso, la soluzione è sbagliata. Se non riesci a risolvere l'indovinello, vai al **362**.



12

Ti fai strada tra gli arbusti nella direzione indicata dal brigante. Dopo una decina di metri le piante diventano meno fitte e riesci a camminare con più facilità. Il tuo sguardo cade casualmente sul tronco di una maestosa quercia lì vicino, e noti che su di esso è inciso qualcosa: due barre verticali tagliate da una barra trasversale. Senza dubbio si tratta di un segnale dei briganti, ma non sei in grado di determinare quale sia il suo significato.

Con l'arma sempre in pugno, procedi ancora nel sottobosco per qualche decina di metri. Per un attimo ti pare di scorgere un movimento fra gli arbusti attorno a te, ma appena ti volti non vedi e non senti più nulla. Rimani immobile ancora per qualche istante, attendendoti di essere attaccato da un momento all'altro, ma non succede nulla.

Se preferisci addentrarti nel sottobosco, vai al **107**, altrimenti continua al **91**.

13

Le immagini che scorrono nella tua mente ti stanno distruggendo, ma con la forza della disperazione riesci a recuperare il controllo e scacciarle. Quando ti desti, scopri di essere sdraiato sul pavimento, con la testa posata in grembo alla tua compagna di viaggio.

"Sei di nuovo in te?"
"Sì... credo di sì..."
"Cosa hai visto?"

Per un attimo, l'immagine di Loreena fra gli artigli della creatura torna a balenare nella tua mente.

"Niente. Niente di importante."

Ti rialzi in piedi, sorreggendoti alla ragazza; per qualche istante temi di non farcela, ma la sensazione di nausea e torpore scompare molto presto. Quando state per lasciare la stanza, Loreena ti indica un angolo della parete di sinistra rispetto all'ingresso.

"Guarda laggiù! Non avevo notato quel passaggio!"

Nella parete effettivamente si è aperto uno stretto cunicolo, largo all'incirca mezzo metro e alto poco più di un metro e mezzo. Provi a dare un'occhiata all'interno, ma non riesci a vedere nulla.

Perdi 3 punti di Resistenza per i danni provocati dalla pozione. Se sei ancora vivo, e vuoi esplorare il nuovo passaggio, vai al **257**, altrimenti torna nel corridoio principale al **51**.

14

Scendi le scale di corsa e lanci una moneta all'oste, che ridacchia soddisfatto. Kamahl ti accompagna a un tavolino in fondo alla sala e poi se ne va da un'altra porta lì vicino, per tornare dopo qualche istante con un vassoio fumante.

"Faraona arrosto con spezie smeraldo! Assaggia!"

Dai un morso alla carne, e scopri che è davvero ottima.

"Buona, no? Quelle erbe sono molto, molto rare... ne cresce solo qualche ciuffo ogni tanto, nell'orto del tempio, e le uso solo in momenti speciali... e per gli ospiti d'onore!"

L'oste si siede al tuo fianco, e si mette a raccontarti tutte le sue incredibili avventure di giovane e aitante guerriero. Quando risali in camera senti un profondo bisogno di silenzio, ma il ventre gonfio come un pallone ti dice che tutto sommato puoi considerarti soddisfatto del servizio.

Recuperi 5 punti di Resistenza. Vai al **235**.

15

Ti accosti alla cassa vicino al cadavere. Dentro scorgi alcuni oggetti di forma cilindrica: senza dubbio si tratta di esplosivo. Ora la dinamica dei fatti è un po' più chiara: probabilmente l'uomo stava riponendo gli esplosivi nelle casse, quando qualcosa è andato storto, la cassa è esplosa e la fiammata l'ha ucciso sul colpo. A questo punto rimane un solo dubbio: chi ha chiuso il pannello metallico?

Non te la senti di rischiare ancora e aprire le altre casse. Ti rialzi per uscire, quando odi uno scatto metallico: il pannello si sta muovendo... potresti rimanere bloccato all'interno! Ti lanci in avanti, cercando di balzare oltre la stretta fessura fra

il pannello e la parete, mentre la lanterna ondeggia pericolosamente. Per un attimo, ti sembra che una piccola scintilla cada sul pavimento...

Testa la tua Abilità. Se hai successo, scegli se procedere con l'esplorazione dell'altro corridoio al **140** o tornare verso l'entrata al **24**. Se fallisci la prova, vai al **206**.

16

Fai un cenno a Loreena, invitandola a restare ferma dove si trova, ed entri nel passaggio per assicurarti che non ci sia nulla di pericoloso. Ti trovi in una grotta di forma rettangolare, dal cui soffitto pendono ampie stalattiti. Appena avanzi verso il centro della stanza un sibilo ti fa sobbalzare, e dalle profondità della caverna balza in avanti uno strano essere: il suo corpo è di forma umana, ma il suo orribile volto è quello di un rettile. Ti fissa per un istante, sbattendo le pupille verticali, poi sguaina una scimitarra e si lancia all'attacco.

UOMO LUCERTOLA: Abilità 8 Resistenza 16

Se vinci, vai al **379**.

17

Continui a camminare lungo il viale, circondato dallo stesso paesaggio segnato dalla distruzione. Sul ciglio della strada alla tua sinistra sono sparsi grossi blocchi di pietra azzurra, e poco distante puoi osservare le rovine di quello che un tempo probabilmente doveva essere uno stupendo campanile. Il muro laterale reca ancora il segno di stupendi affreschi variopinti; le deboli tracce di colore lanciano strani bagliori sotto la strana luce verde-azzurra che avvolge Eblis.

Dopo qualche minuto noti alla tua sinistra una via secondaria abbastanza libera, che potrebbe rivelarsi interessante da esplorare. Poco più avanti, sul lato destro del viale, sorge anche un imponente edificio di pietra scura, con un pesante tetto metallico che presenta un enorme squarcio nella parte laterale.

Se vuoi esplorare l'edificio, vai al **168**; se vuoi prendere la via alla tua sinistra, vai al **280**; se preferisci continuare per la tua strada, vai al **344**.

18

Incurante del pericolo, superi l'altare e ti dirigi verso la scala, salendo i gradini di legno a passi svelti. Più volte li senti scricchiolare sotto i tuoi piedi e temi che cedano, ma fortunatamente non accade nulla. Quando arrivi all'incirca a metà, odi di nuovo il gemito di prima. Estrai la tua arma, pronto a difenderti, e percorri velocemente la parte restante della scala, che ti conduce a una piccola stanzina buia e polverosa.

Rannicchiata in un angolo c'è una bambina che piange. Il suo viso è coperto dai lunghi capelli biondi, che le ricadono dolcemente sulle ginocchia. Quando ti sente entrare si volta, e inizia a fissarti con grande paura, ma anche con curiosità. Rinfoderi l'arma, e ti avvicini lentamente; la bimba si alza di scatto e si allontana, coprendosi il volto con le piccole mani.

"La mia mamma... la mia mamma..."
"Cos'è successo alla tua mamma?"
"È caduto tutto... mi ha detto di scappare qui... ho paura..."
"Non temere, non ti farò del male..."
"Lo so... ma ho paura lo stesso... la mamma me lo aveva detto che venivi..."
"Come?"

"La mamma... lo sapeva... mi ha detto di scappare e portare via questo con me..."

Si avvicina a un piccolo mobile di legno, e ne estrae un mantello candido, con scintillanti ricami dorati sul colletto.

"Cos'è?"
"È della mamma... mi ha detto di dartelo quando saresti arrivato... ma non so se posso..."

Improvvisamente una luce abbagliante ti acceca, e ti mancano le forze; cadi a terra in ginocchio, mentre nella tua mente scorrono le immagini delle avventure che ti hanno portato fino a qui. Rivedi per un attimo il volto di Loreena, e poi il perfido Mano Nera che la stringe a sé, tuffandosi oltre il passaggio dimensionale. Un flusso di emozioni e ricordi percorre la tua mente, e senti le energie scivolare via...

Lancia un dado e aggiungi al risultato il tuo attuale punteggio di Esperienza e Mana. Se il totale è uguale o superiore a 28, vai al **299**, altrimenti al **360**.

19

Atterri in piedi pochi centimetri oltre la grata; per un attimo temi di scivolare indietro, ma per fortuna riesci a recuperare l'equilibrio. Ti sposti più avanti, e Loreena, imitandoti, balza oltre la grata, anche se con molta più grazia e sicurezza. Quando ti raggiunge noti un sorrisetto beffardo sul suo volto, ma non ti sembra il caso di rispondere alla silenziosa provocazione.

Vai al **306**.

20

Rimani qualche istante in attesa, cercando di capire cosa ti possa essere accaduto bevendo quello strano intruglio, ma non accade nulla di particolare. Se mai quella bevanda ha avuto un effetto, nel corso dei secoli deve essersi perduto. Non saprai mai se ciò sia stato un bene o un male...

Puoi proseguire la tua missione lasciando questo posto.

Torna al **391**.

21

Segui il viale lungo la svolta verso sinistra. Il paesaggio desolato e spettrale non cambia; anche in questa zona i palazzi sono stati quasi interamente distrutti. Uno, alla tua destra, addirittura sembra quasi essere esploso: tra le file di costruzioni si nota un largo squarcio di forma semicircolare, e il viale è invaso da detriti e macerie. L'unico edificio esplorabile sembra una piccola casa con uno strano tetto di forma pentagonale, la seconda alla tua sinistra.

Se vuoi entrare nell'edificio, vai al **349**, altrimenti continua al **101**.

22

Indichi a Loreena di nascondersi in un angolo sicuro, e senza perdere altro tempo premi il pomello sul lato del macchinario. Il ticchettio si arresta e una parte del pannello frontale scivola lateralmente, rivelando uno specchio rettangolare con sopra incisa una sequenza di piccoli numeri anch'essi rossi, che luccicano debolmente.

4 5 7 10 15 22 33 46 ...

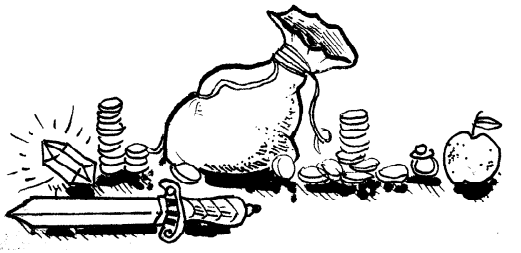
Abbassando lo sguardo, noti che la tastiera si è sbloccata, e una luce gialla percorre in sequenza i dieci numeri. Evidentemente si tratta di un meccanismo a combinazione: aprirlo potrebbe essere utile, ma quale sarà il numero giusto? Ti volti verso Loreena per scoprire se ha qualche idea, ma la ragazza scuote la testa.

Se credi di aver capito quale sia il numero che completa la combinazione, vai al paragrafo corrispondente; se il testo non ha senso la risposta sarà da considerarsi errata. Se non riesci a trovare il numero corretto, vai al **204**.

23

Non ti fidi della passerella di pietra: ha tutta l'aria di essere una trappola. Ma ci dev'essere un altro modo per arrivare dall'altra parte... d'un tratto ti balena in testa un'idea: l'Incantesimo *Levitazione* è il più adatto allo scopo! Sai che ha una durata molto limitata, ma dovrebbe essere in grado di trasportare sia te che Loreena dall'altra parte senza problemi. Chiudi gli occhi, cercando la massima concentrazione, e pronunci la formula dell'Incantesimo, sperando che abbia successo.

Testa la tua Abilità come di consueto per verificare se il sortilegio ha successo. Se ce la fai, vai al **258**, altrimenti torna al **227** e scegli un'altra opzione.



24

Leghi il tuo cavallo a un albero e ti avventuri nella grotta. Il buio è estremamente fitto, e per procedere ti devi fare strada con la lanterna. Ti trovi all'imbocco di un tunnel che procede dritto di fronte a te, e scende leggermente verso il basso. Alla parete sinistra è posato un piccone arrugginito, e lì vicino c'è un secchio rovesciato. Sul lato opposto sono appoggiati un paio di carrelli metallici, uno dei quali colmo di pietre scure. Il pavimento è coperto da un soffice strato di polvere nerastra. Pare proprio che si tratti di una miniera, ma sembra essere abbandonata da parecchio tempo. Avanzi di qualche metro, e subito le tue narici sono invase da un odore acre.

Se vuoi continuare l'ispezione della miniera, vai al **350**, altrimenti torna indietro al **70**.

25

Il corpo di Kyril Wassan è scosso da violenti tremiti, e dopo qualche istante inizia a mostrare i segni di una terribile metamorfosi. Le sue dimensioni crescono in pochi secondi fino a raggiungere i cinque metri di altezza, e il corpo si copre di una spessa placca di scaglie verdastre. Due lunghe ali membranose spuntano dalla schiena del vecchio re, che lancia un urlo di dolore. Il suo volto si modifica orribilmente: lunghi tentacoli spuntano dal suo mento, facendo scomparire la bocca e il naso. Degli occhi non rimangono che due fessure rossastre, che ti fissano con odio.

Si alza in piedi con sorprendente agilità, e si avventa contro di te. Evitando i colpi del mostro, osservi con preoccupazione il vortice di luce affievolirsi al centro dello Specchio di Eblis. Devi eliminare questo avversario prima che sia troppo tardi!

YGGHATH: Abilità 10 Resistenza 26

Se indossi il Mantello di Janis, riduci di 3 punti ogni danno subito nel corso del Combattimento; se possiedi la Fiamma del Nulla, aggiungi 4 punti a ogni danno inferto alla creatura. Non puoi fuggire. Lo Ygghath è immune a *Scherma* e *Attacco Mortale*, e agli incantesimi *Paura*, *Sfera di Fuoco* e *Fiamme dell'Inferno*. Se vinci questo Combattimento in un massimo di otto scontri, vai al **355**; se al settimo scontro sei ancora vivo, vai al **217**.

26

Alle primissime luci dell'alba vi caricate in spalla l'equipaggiamento e ripartite verso la cima del passo. Il percorso è impervio, e il paesaggio che vi circonda diventa sempre più spoglio e inospitale man mano che vi avvicinate alla meta. Nessuno apre bocca: anche Loreena, così loquace nella prima parte del viaggio, sembra aver perduto la sua parlantina. Il suo volto tradisce una forte tensione e una certa stanchezza.

Poco meno di due ore dopo giungete finalmente alla vetta. Il sentiero termina in uno spiazzo erboso, dominato da un'imponente roccia rossastra a forma di aquila. Ti avvicini alla base e, dopo aver strappato alcune erbacce, scopri un simbolo nero ai piedi della struttura. Un serpente intrecciato a un ramo... Lo sfreghi con la punta delle dita, e d'un tratto l'immagine del serpente inizia a luccicare debolmente.

"Certo che questo luogo è proprio... cavolo, che cos'è? Non avevo mai fatto caso a..."

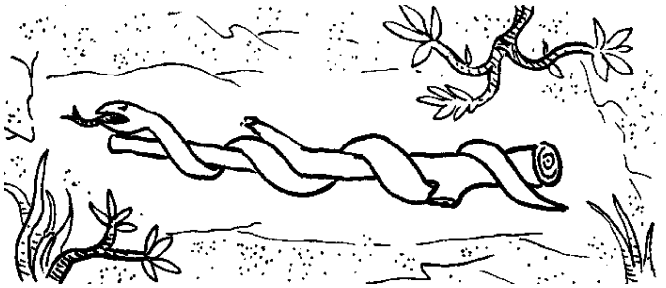
Loreena si avvicina e ti sposta di lato per osservare il simbolo, ma quando scopre di cosa si tratta ha un improvviso sobbalzo. Ti guarda con occhi spaventati, e porta

istintivamente una mano alla sua piccola spada. Sai che dicendole anche solo una parola di più sulla tua missione la metteresti in un terribile pericolo, e non puoi permetterti di farlo, non ora che sei così vicino alla meta.

"Sei stata molto gentile ad accompagnarmi fino a qui, ma ora devo procedere da solo. Prendi le tue cose e torna a casa, e alla svelta. Quanto ci si impiega a tornare a Festerheim da qui?"
"Ma... ma io... tu... non puoi..."
"Quanto ci si impiega?"
"Io... non so... con un buon passo e senza troppe soste, prima di sera dovrei essere a casa, credo..."
"E allora va', e non ti fermare finché non giungi al villaggio! E non raccontare a nessuno dove mi hai portato, intesi?"

Loreena non ha il tempo di rispondere. Un boato squarcia il silenzio del Picco delle Aquile Dorate, e la terra inizia a tremare.

Vai al **244**.

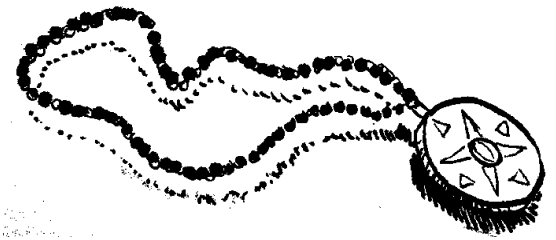


27

Con un ultimo strattone riesci a tranciare la corda; non aspetti nemmeno un secondo, e ti getti contro il brigante. Prima che abbia il tempo di difendersi gli sferri un pugno in pieno volto. L'energumeno crolla immediatamente a terra svenuto. Senza perdere un momento, recuperi i tuoi oggetti e la tua arma, ma quando ti volti verso la soglia per andartene scopri che di fronte a te c'è un ometto basso, vestito in modo abbastanza elegante, con lunghi capelli unticci e uno sguardo da topo. Ti applaude, con aria un po' sciocca.

"Complimenti. Sei stato molto astuto."

Vai al **192**.



28

Sguaini la tua arma e sferri un calcio alla porta, pronto a fronteggiare chiunque si trovi all'interno, e non appena metti piede nella stanza il suo occupante lancia un grido. Si tratta di uno strano essere, umano nella metà superiore ma con occhi e coda da pesce; porta una spessa armatura metallica, ed è armato con una lunga lancia, che brandisce contro di te con fare minaccioso.

TRITONE: Abilità 8 Resistenza 13

Se hai un tridente, aggiungi 1 ad ogni danno inflitto al Tritone. Se vinci, vai al **71**.

29

Tutto accade in una frazione di secondo. Il colpo sembra infallibile, ma la ragazza riesce a reagire con straordinaria prontezza. Alza il pugno al cielo, e l'alone luminoso che la circonda si trasforma in una barriera impenetrabile: il tuo attacco si polverizza a contatto con la barriera di luce. Dopo qualche istante, dalla barriera vedi spuntare gli occhi assatanati di quella che un tempo è stata tua amica.

"Come osi, vile mortale!"

Un lampo spunta improvvisamente dal cuore della gemma infernale, e ti colpisce una spalla. Voli all'indietro fino al margine della cortina di fuoco e cadi malamente a terra. Prima che possa attaccarti di nuovo, ti rialzi in piedi con un colpo di reni, pronto a valutare la prossima mossa.

Perdi 5 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, torna al **218** e riconsidera le alternative.

30

Apri la piccola porta di legno ed entri. Anche l'interno dell'edificio è perfettamente integro e ben conservato. L'arredamento è semplice, ma accogliente: un morbido divano ricoperto da pesanti pelli scure occupa l'intera parete in fondo alla stanza d'ingresso, oltre la quale si apre un corridoio che prosegue nell'ombra. Appeso alla parete di sinistra si trova uno stupendo specchio con cornice argentata, sulla cui superficie si allunga una sottile crepa trasversale. Dai un'occhiata in giro, cercando di capire se ci sia qualcuno, ma dal corridoio non avverti alcun segno di presenze ostili.

Se vuoi proseguire l'esplorazione, vai al **126**, altrimenti torna al **118** e scegli un'altra opzione.

31

Procedi verso destra, raggiungendo le file di pietre tombali. Su molte di esse noti lo stesso simbolo inciso sulla lapide che hai trovato poco fa. Probabilmente si tratta di soldati dell'antico regno di Eblis, riuniti qui a riposare per l'eternità. Fiori appassiti giacciono abbandonati a terra, e qualche petalo vola ancora nell'aria, sollevato dalla brezza fredda.

Qualcosa all'improvviso ti scuote dai tuoi pensieri: il terreno inizia a tremare con violenza, e due lapidi si rovesciano di lato. Con grande orrore vedi spuntare dal centro di una di esse una mano putrefatta. Mentre arretri spaventato, dal terreno fuoriescono le sagome di uomini morti da secoli, ridotti a brandelli di carne e ossa. Si alzano in piedi, e si dirigono verso di te, osservandoti dalle orbite vuote. Una voce risuona improvvisamente nella tua mente.

Benvenuto al Cimitero degli Eroi...

Sei quasi circondato da questi orribili esseri... quale può essere la via di salvezza?

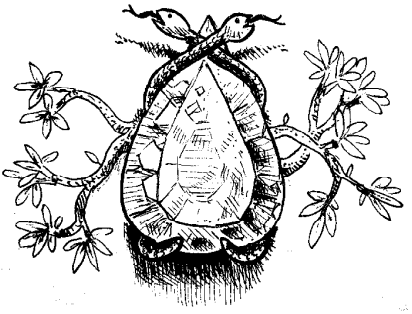
Se vuoi cercare di eliminarli in Combattimento, vai al **338**; se preferisci tentare la fuga, vai al **259**.

32

Cerchi di farti largo tra le fiamme, ma fatichi a respirare, e il calore ti opprime. Una vampa di fuoco ti brucia una spalla, strappandoti un grido di dolore. Cerchi di passare l'altro braccio attorno al collo di Loreena per sollevarla, ma con grande sorpresa scopri di passarle attraverso; l'immagine della ragazza diventa sempre più fievole, e svanisce tra le fiamme. Arretri, cercando di spegnerel'incendio, ma è troppo tardi. Cadi a terra in preda al dolore, e dopo pochi secondi perdi coscienza, per non svegliarti più. L'ultima immagine

che resta impressa nella tua mente è una sfolgorante luce rossastra.

La tua avventura ha termine qui.



33

Non te la senti di rischiare entrando con la lanterna in pugno. La posi a terra, collocandola sul pavimento a un metro circa di distanza dall'apertura, in modo che ti illumini in parte il cammino, e varchi con estrema cautela la soglia. Non riesci a vedere lo stesso quasi nulla: capisci che la stanza è molto piccola, e alle pareti sono posate delle casse, ma non riesci a vedere niente nella parte di destra. Procedere con l'esplorazione in queste condizioni è quasi più rischioso che entrare sventolando una torcia accesa. Stai per uscire, quando un enorme ragno cade dal soffitto sulla tua mano, e cerca di morderti. Lo getti a terra in qualche modo e d'istinto estrai la tua arma cercando di colpirlo, mentre il ragno cerca una strada per arrampicarsi lungo la tua gamba.

RAGNO: Abilità 5 Resistenza 8

Se perdi più di 5 punti di Resistenza, vai al **141**, altrimenti puoi proseguire esplorare il corridoio di destra al **140**, oppure tornare all'ingresso della miniera al **24**.

34

Ti avvicini alla prima casupola. Il tetto è forato in più punti e il muro laterale di destra è in parte crollato, ma tutto sommato l'edificio versa in uno stato di conservazione migliore rispetto ai circostanti. Al centro della facciata frontale si apre un ingresso dalla strana forma ovale.

L'interno è del tutto spoglio, a parte un mobile di legno sfondato e un materasso di paglia in un angolo buio della stanza. Su una piccola mensola pericolante è posato un piccolo ritratto di un uomo dalla lunga barba, con in braccio due bimbi sorridenti.

Quando stai per andartene la porta d'ingresso sbatte violentemente, e qualcosa cala pesantemente sulla tua spalla destra, ferendoti leggermente. Ti volti, e ti trovi di fronte uno strano essere, umano nel torso e nel volto, ma con occhi da pesce e ampie branchie ai lati della testa; sotto il torace spunta una lunga coda con due punte aguzze, che sembrano una grottesca caricatura di piedi umani. La creatura ti minaccia brandendo un tridente acuminato: non hai altra scelta che difenderti dai suoi attacchi.

TRITONE: Abilità 7 Resistenza 13

Perdi 3 punti di Resistenza per il colpo subito. Sei stato colto di sorpresa, e non puoi tentare nessuna azione prima del Combattimento. Se possiedi un tridente, puoi aggiungere 1 punto a ogni danno arrecato al Tritone. In caso di vittoria, vai al **387**.

35

Sai di non poter salvare la vita a Sallyan, ma puoi alleviare la sua agonia. Gli posi una mano sul cuore e chiudi gli occhi, cercando la massima concentrazione. Senti l'energia

spirituale fluire attraverso di te, e passare nel corpo morente del vecchio mago; quando riapri gli occhi, scopri con gioia che il mago sta sorridendo.

"Grazie... sei un giovane valoroso... avrai successo... posso riaprirti il passaggio, ma poi dovrai cavartela da solo... e so che ce la farai... cerca la Fiamma del Nulla, ti aiuterà a compiere la tua missione... che la benedizione degli dei cali su di te, e ti protegga per sempre."

Con le sue ultime forze, il vecchio alza un dito, e un turbine scuote di nuovo la stanza, mentre un alone circolare si apre nell'angolo opposto della stanza. Ti volti per ringraziarlo, ma il vecchio mago reclina la testa, esalando l'ultimo respiro. Senti nuove forze scorrere dentro di te; sei determinato a portare a termine la tua missione. Senza attendere oltre, ti lanci nel passaggio dimensionale, pronto ad affrontare i pericoli della Città Sommersa.

Riporta il punteggio di Resistenza e Mana al loro valore massimo. Vai al **100**.

36

All'improvviso ti viene un'idea. Ti avvicini alla fessura metallica e sussurri la parola "candela". La lastra improvvisamente scivola di lato, rivelando una stretta nicchia nella parete. All'interno si trova una fialetta di colore verde scuro e una piccola gemma, che luccica debolmente ed emana un tenue calore. Riconosci all'istante il liquido contenuto nella fialetta: è una Pozione Rivitalizzante, e potrà rivelarsi molto utile nel proseguo dell'avventura. Ma al momento è qualcos'altro che attrae la tua attenzione. Hai già visto una gemma identica a quella che hai appena trovato: l'hai sottratta a Kalpors dopo averlo eliminato. Hai tra le mani un'altra Gemma del Fuoco! Senza pensarci due volte, la

riponi nella borsa all'interno della Sacca, nascondendola agli occhi di Loreena.

"Ben fatto, campione! Cos'era?"
"Un oggetto molto pericoloso. Andiamocene."

La ragazza fa per ribattere, ma vedendo il tuo sguardo serio rimane in silenzio. Il matto sta ancora saltellando di qua e di là mentre vi avvicinate all'uscita.

"Oh, già in partenza? Mi saluti sua madre, la signora duchessa! Un giorno mi dovrò ricordare di chiederle la ricetta dei suoi ravioli al vapore, il padrone ne va matto!"

Lo salutate con un cenno della mano ed uscite dalla stanza, richiudendo la porta alle vostre spalle.

Aggiungi 1 punto di Esperienza; segna la Pozione Rivitalizzante fra gli oggetti della Sacca. Puoi consumarla in qualsiasi momento, recuperando 6 punti di Resistenza, senza però superare il livello massimo. Puoi segnare invece la Gemma del Fuoco fra gli oggetti della borsa. Vai al **46**.

37

Oltre l'edificio alla tua destra si scorge un'altra via laterale; ti avvicini di qualche passo, e scopri che a qualche metro di distanza la via termina in un ponticello crollato, sotto il quale scorre un torrente. La strada in cui ti trovavi, invece, prosegue per una ventina di metri fino a un ampio incrocio, dove si allarga proseguendo sia verso sinistra che diritto.

Se vuoi continuare diritto, vai al **203**; se scegli la via di sinistra, vai al **334**.

38

L'armatura crolla a terra in pezzi sotto i tuoi potenti colpi. Ti scuoti di dosso la polvere. Del tuo terribile avversario non è rimasto che un cumulo di ferraglia inerte.

Se vuoi puoi prendere l'alabarda; utilizzarla non è semplice, dato il suo notevole peso, quindi se la usi in Combattimento devi togliere 1 alla tua Forza d'Attacco in ogni scontro, ma puoi anche aggiungere 2 punti a ogni danno inflitto. Vai al **287**.

39

Loreena distrae l'orco con un fendente alla mano, e puoi approfittarne trafiggendolo al ventre. Il mostro crolla a terra, morto. La ragazza ansima, asciugandosi il sudore dalla fronte, ma nei suoi occhi noti anche la soddisfazione per aver saputo rendersi utile nello scontro. Mentre Loreena ripulisce la lama della sua spada ti avvicini al cadavere dell'orco per perquisirlo, ma non trovi nulla di particolare. In un angolo della grotta, invece, trovi un sacchetto di pelle contenente otto monete d'argento.

Segna le monete sul Registro, se vuoi prenderle. Vai al **79**.

40

Eviti un fendente di Loreena e colpisci con tutte le tue forze la Chiave delle Anime con un calcio. La pietra vola in aria alle spalle della ragazza, e dopo qualche frazione di secondo un esplosione di luce violacea sconvolge l'atmosfera della sala. Loreena si lancia verso la pietra, gridando per il furore. Per un attimo speri che tutto sia finito, che la gemma si sia persa fra le fiamme, ma ecco che Loreena si rialza in piedi, un sorriso di vittoria dipinto sulle sue labbra. La gemma è salva, anche se incrinata.

"Mossa astuta. Ma non è valsa a nulla... e per giunta, ora sono veramente arrabbiata. Preparati!"

Si lancia in avanti con la spada stretta in pugno; riesci a respingere il primo assalto, e ti lanci a tua volta all'attacco. Una lacrima amara scende lungo la tua guancia, quando la tua arma colpisce per la prima volta colei che un tempo fu la tua amica.

LOREENA: Abilità 9 Resistenza 25

Se possiedi il Mantello di Janis, togli 3 punti ad ogni danno subito; se possiedi la Fiamma del Nulla, aggiungi 4 punti ad ogni danno inferto. Loreena è immune all' *Aura di Carisma* di qualsiasi livello. Non puoi fuggire. Se vinci questo Combattimento, vai al **400**.

41

Con un balzo riesci a scostarti dalla traiettoria dell'ennesimo colpo del troll, e lo colpisci a tua volta alla testa. Il gigantesco mostro barcolla per qualche istante e poi crolla a terra, mentre un fiotto di sangue nerastro gli esce dalla nuca. Esausto, ti accasci alla parete per riprendere fiato. Non hai dubbi, è stato questo essere a causare la morte dei malcapitati minatori e l'abbandono della miniera. Quei poveretti sono andati incontro a una fine orribile... non riesci a trattenere un brivido di paura. Pregando silenziosamente per le loro anime, ti avvicini al cumulo di resti. Un bagliore nella parte più bassa del mucchio attira la tua curiosità. Tastando con la punta della tua arma, riesci ad individuare la fonte del luccichio: si tratta di un elmetto protettivo di metallo. A prima vista pare ancora intero, anche se completamente sporco di sangue e materia organica.

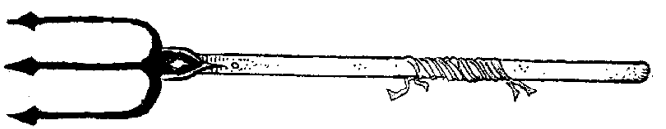
Rialzandoti, noti nella parete opposta rispetto all'ingresso un'apertura larga un paio di metri, in parte ostruita da sassi e pietre. L'aria in quella direzione è molto più pulita.

Prima di andartene, se lo desideri puoi prendere l'elmetto. Se lo indossi durante un Combattimento, ogni volta che vieni colpito puoi lanciare un dado: se fai 6, il colpo cade proprio sull'elmetto, e puoi ridurre il danno subito di 3 punti. L'elmetto è in grado di parare in tutto cinque colpi, dopodiché si romperà e dovrai gettarlo. Se lo indossi, segnalo nella casella Annotazioni. Se ora vuoi uscire dalla caverna dal nuovo varco, vai al **190**, altrimenti puoi tornare al bivio e prendere la strada di sinistra, se non hai già esplorato quella zona, andando al **4**.

42

Il tuo lancio è assolutamente perfetto e tronca a metà il tentacolo. Loreena si getta a terra all'indietro, evitando per un soffio un nuovo tentacolo traditore. Ti tuffi in avanti e le allunghi la mano, trascinandola verso di te, e senza aspettare un secondo di più vi lanciate di nuovo verso lo stretto cunicolo, che vi riporta nella stanza di prima. Solo una volta arrivati lì vi lasciate andare a un sospiro di sollievo. Dopo un minuto di riposo, lasci la stanza e riprendi il tuo cammino, seguito da vicino da Loreena.

Vai al **51**.



43

"Cosa pensi di poter fare contro di me, campione? Lo ammetto, sei stato abile a giungere sin qui... ma ricordati che sei solo un misero Accolito da strapazzo, e non puoi fare nulla per fermarmi!"

Un bagliore rossastro illumina per una frazione di secondo gli occhi della ragazza.

"Loreena... torna in te, ti prego, getta via quella gemma..."
"La tua amica non può sentirti. È prigioniera del suo stesso corpo, in balia della mia volontà. È perduta... Non puoi far nulla per salvarla, tanto meno per fermarmi!"
"Può darsi... ma se così dev'essere, morirò nel tentativo di farlo!"

Se puoi servirti della Caratteristica Speciale *Esorcismo* e vuoi provare ad applicarla su Loreena, vai al **245**; altrimenti non ti resta che tentare la sorte in un duello all'ultimo sangue. Vai al **172**.

44

L'arciere cade in ginocchio sotto i tuoi colpi. Ti osserva per un ultimo istante, poi cade all'indietro, privo di vita. Noti che dal collo gli pende uno strano amuleto nerastro, che lancia inquietanti bagliori nella penombra della stanza. Ti avvicini per osservarlo meglio, ma non appena lo sfiori il talismano va in polvere.

Raccogli da terra il coltello dell'arciere. Sembra fatto d'osso, ma non ha l'aria di un'arma molto utile. In fondo alla stanza, in un angolo, c'è una faretra contenente dieci frecce. Puoi proseguire la tua missione senza temere nuovi attacchi.

Se vuoi, puoi prendere le frecce, il coltello e anche la

balestra, ricordando le normali limitazioni alle armi e la capienza massima della balestra. Se sei un Guerriero o un Paladino e sei un esperto in *Lancio di Pugnali*, puoi usare il coltello per questo scopo. Ora decidi se proseguire lungo il viale a sud al **203** oppure tornare verso nord, andando al **37** o al **375**; nel caso in cui tornassi nella zona esterna a questo palazzo, ignora ogni riferimento al cecchino e procedi come se avessi evitato ogni attacco.

45

Non sai se puoi fidarti delle parole del brigante. Che ci sia effettivamente un covo di banditi nelle vicinanze o meno, procedere nel sottobosco sarebbe sicuramente rischioso: non è per nulla assurdo che oltre quegli alberi si nasconda una trappola ben più temibile del povero ladro che hai sconfitto. Inoltre dovresti lasciare il tuo cavallo, che non riuscirebbe mai a passare in mezzo agli arbusti.

Se decidi di rischiare e seguire la strada che ti ha indicato il ladro, vai al **12**, altrimenti procedi lungo il sentiero principale al **303**.

46

Il tunnel naturale prosegue diritto per una ventina di metri, per poi compiere un'ampia curva verso sinistra. All'incirca a metà della curva, la parete esterna è interrotta e si apre l'ingresso a volta di una ampia caverna. L'oscurità in questo punto del corridoio è molto fitta, e da qui non riesci a distinguere cosa ci sia all'interno. Loreena sembra titubante, e ti guarda attendendo la tua prossima mossa.

Se vuoi proseguire, vai al **112**, se invece vuoi esplorare la grotta continua al **267**.

47

Un passo dopo l'altro superi l'arco di ingresso e percorri il corridoio di pietra che porta all'interno dell'Arena di Eblis. In molti regni dei tempi antichi tali spettacoli non erano altro che un semplice intrattenimento per le rozze famiglie aristocratiche, allettate dal desiderio di veder scorrere fiumi di sangue dei loro nemici sconfitti, ma a Eblis avevano una funzione completamente diversa: nella Città della Luce, l'Arena era il luogo in cui si sfidavano i migliori guerrieri del regno, i rampolli delle famiglie più nobili e valorose, i combattenti più abili. Ogni anno si teneva una solenne cerimonia, durante la quale il re sceglieva otto valenti soldati, che si sarebbero sfidati in un torneo. Il vincitore diveniva il Principe dell'Arena, titolo che gli garantiva gloria perpetua e straordinarie ricchezze.

Purtroppo, di quel passato glorioso nell'Arena non è rimasto che un alito di vento che accarezza le macerie polverose. La parte superiore delle gradinate è crollata su quella inferiore, travolgendola, e grossi blocchi di pietra giacciono sul pavimento della piazza. Il podio superiore, dove aveva sede la famiglia reale durante i combattimenti, è anch'esso crollato. Un lungo squarcio si apre lungo tutto il pavimento di pietra, rivelando il dedalo di cunicoli di servizio sottostanti la struttura. Osservi a lungo questo panorama desolante, ma quando stai per andartene ti sembra di notare un bagliore proveniente dal centro della piazza, in corrispondenza della spaccatura nel terreno.

Se vuoi investigare, vai al **133**, altrimenti torna nella via principale al **393**.

48

Ti avvicini con estrema cautela alla creatura, e ti metti in ginocchio di fronte a lei. Lo Styrax ti osserva con occhi

stupiti, tenendosi a distanza di sicurezza. Non sembra avere un atteggiamento molto conciliante... alzi la mano in segno di pace, cercando di fargli capire di non avere intenzione di ferirlo, ma lo Styrax balza in avanti e ti morde.

Perdi altri 2 punti di Resistenza; se ora vuoi combattere contro la creatura, vai al **189**, altrimenti torna al crocevia al **303**.

49

Sei saggio e coraggioso, ma potresti non riuscire a sconfiggere i tuoi avversari con le tue sole forze. Sono due le armi che possono aiutarti nello scontro finale: la giustizia e la fede. Cerca la giustizia dove riposa in pace, nel glorioso passato di Eblis, e lasciati guidare dalla tua fede... avrai un potere che ti porterà alla vittoria.

Il silenzio cala improvvisamente, e stavolta sai che il tuo interlocutore non tornerà a parlarti. Lasci questo luogo solitario e torni in strada, alla luce del sole verdastro che avvolge la Città Sommersa, pronto a continuare la tua missione.

Se vuoi tornare indietro, vai al **101**; se scegli di proseguire lungo la strada, continua al **325**.

50

Il cielo della Città Sommersa è improvvisamente diventato buio, e senti in lontananza il rombo di un tuono. Subito dopo, una risata profonda scuote la piazza abbandonata, e due occhi gelidi come il ghiaccio appaiono nella volta oscura.

"Non osare intrometterti tra me e il mio destino!"

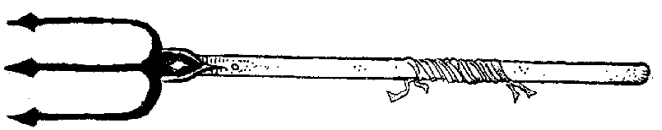
Un lampo colpisce il frammento del volto della statua, distruggendolo, e un'altra risata risuona nell'aria. Temi che la furia di Mano Nera stia per scatenarsi di nuovo, ma il cielo torna sereno e intorno a te ripiomba il silenzio. La tua missione ha i minuti contati: devi trovare la dimora di Kyril Wassan prima che lui e Mano Nera rilascino il potere dello Specchio di Eblis, e salvare Loreena.

Vai al **225**.

51

Il corridoio continua in linea retta per una ventina di metri e poco più avanti piega a destra; una debole luce rossastra proviene da oltre la svolta. Le pareti attorno a te diventano improvvisamente lisce, e sono percorse a intervalli regolari da fili di metallo. All'improvviso senti uno scatto e le pareti laterali iniziano a muoversi verso l'interno. Lanci un grido a Loreena e cominci a correre in avanti, cercando disperatamente di metterti in salvo.

Testa la tua Abilità; se hai successo, vai al **152**, altrimenti al **273**.



52

Resisti con tutte le tue forze all'assalto mentale, e alla fine Loreena deve desistere. Hai il fiato corto e un dolore lancinante ti scuote il capo, ma per il momento sei riuscito a respingere l'attacco della Chiave delle Anime.

Perdi 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, vai al **218**.

53

Non riesci a spostarti in tempo; la sfera infuocata ti colpisce in pieno, sfondandoti il petto. Non hai nemmeno il tempo di vedere in volto il tuo aggressore; muori prima ancora di toccare terra.

La tua vita e la tua avventura terminano tragicamente qui.

54

Senza perdere un istante, corri a raccogliere la gemma infernale. Loreena si sta già rialzando, tenendosi con una mano la tempia destra; non appena ti scorge con la Chiave delle Anime in pugno, un urlo disumano scuote le fondamenta della sala. Prima che abbia il tempo di reagire, scagli con forza la pietra fra le fiamme. Loreena cade a terra in ginocchio, gridando ancora più forte, ma dopo qualche secondo le sue urla si tramutano in una risata beffarda. Si rialza in piedi, e protende un braccio verso le fiamme. Una scia luminosa saetta nell'aria: la Chiave delle Anime è di nuovo stretta nel suo pugno.

"Non so proprio cosa pensassi di fare. Ti credevo più astuto, campione... non meriti di vivere!"

Un rivolo di sangue scende dalla sua tempia destra, ma Loreena pare non curarsene. Si lancia in avanti con la spada

stretta in pugno; riesci a respingere il primo assalto, e ti lanci a tua volta all'attacco. Una lacrima amara scorre lungo la tua guancia, quando la tua arma colpisce per la prima volta colei che un tempo fu la tua amica.

LOREENA: Abilità 9 Resistenza 25

Se possiedi il Mantello di Janis, togli 3 punti da ogni danno subito; se possiedi la Fiamma del Nulla, aggiungi 4 punti ad ogni danno inferto. Loreena è immune a *Scherma*, di qualsiasi livello. Non puoi fuggire. Se vinci questo Combattimento, vai al **400**.

55

Il viaggio verso la foresta dura due giorni interi. Per gran parte del tempo non incroci anima viva; solo talvolta scorgi sparuti gruppi di contadini al lavoro nei campi, e la mattina del secondo giorno incontri una piccola carovana di pellegrini diretti al tempio. Anche le prime due notti trascorrono tranquille e senza incidenti. Il terzo giorno, poco dopo l'alba, giungi al limitare della foresta. Dapprima il terreno inizia a coprirsi di piccole piante e bassi arbusti, poi man mano che avanzi gli alberi si fanno sempre più fitti, finché la strada diventa uno stretto sentiero circondato dalla vegetazione.

Per un paio d'ore avanzi senza problemi; poi, all'improvviso, mentre sei assorto fra i tuoi pensieri, senti un fischio e un rumore metallico. Quando stai per riprendere il viaggio odi un rumore secco poco più in alto, fra i rami degli alberi alla tua destra; fai appena in tempo a voltarti per scorgere una grossa pietra che cade verso di te.

Testa la tua Abilità, togliendo 1 al risultato dei dadi. Se la prova riesce, vai al **127**, altrimenti al **330**.

56

Segui il giovane per un po' a qualche metro di distanza; a un certo punto, il ragazzo si infila in un vicolo buio, e prosegue fino a una casa in cattivo stato. Quando si ferma sulla porta, ti lanci in avanti e lo sbatti contro la parete di legno. Il giovane lancia prima un urlo e poi un'imprecazione.

"Ma che diavolo combini? Cosa vuoi da me?"
"Perché te ne sei andato così di fretta dall'emporio? Nascondi qualcosa?"
"Nascondo... qualcosa? Che dovrei nascondere?"

Gli sfili di mano il pacchetto, e scopri che dentro ci sono solo ami ed esche da pesca. Sei un po' perplesso...

"Il vecchio si è sbagliato: mi ha dato un'esca in più. Ben gli sta, così impara a fregare sempre la gente! Appena me ne sono accorto me la sono battuta, altrimenti quello era capace di chiamarmi indietro e farmela pagare. Ora, se non ti dispiace..."

Ti toglie di mano il pacchetto ed apre la porta. Prima di chiuderla, ti fa un gesto poco carino con una mano, e in fondo, non ti senti di biasimarlo. Mestamente, torni verso la locanda. Ormai il Sole è definitivamente calato.

Perdi 1 punto di Mana. Vai al **371**.

57

Ti lasci cadere a terra, sconfortato. La tua missione è fallita miseramente... Mano Nera è fuggito, e ha portato via con sé Loreena, la tua valorosa compagna d'avventura. Non riesci a darti pace per ciò che è successo: hai tradito la fiducia dei Maestri Anziani, degli abitanti di Festerheim, di tutte le genti libere di Sirdania...

Un rantolo soffocato ti distoglie dai tuoi tristi pensieri. Sallyan sta cercando di rialzarsi, aggrappandosi al fianco del trono di pietra, ma non ha sufficienti forze, e ricade pesantemente a terra: un fiotto di sangue sgorga dalla nuca del vecchio. Con un gesto della mano, il mago ti invita ad avvicinarti.

"Ascoltami... hai poco tempo... Mano Nera non è più in sé... è sotto il controllo di un'entità terribile, spaventosa... ha risvegliato un potere perduto negli abissi del tempo... e ne ha perso il controllo. Devi fermarlo prima che sia troppo tardi!"

La sua voce è solo un tenue sussurro. Sai che la fine di Sallyan è vicina, e anche il potente mago ne è conscio, ma sembra sereno. Ti stringe la mano con forza, cercando di soffocare il dolore.

"Due anni fa, mentre ero a corte per una riunione del consiglio dei reggenti, sono stato rapito... e mi sono svegliato in questo luogo... non ho potuto oppormi... Mano Nera mi teneva in suo potere... sono arrivato qui... e ho scoperto il suo terribile potere... un potere immenso, ed estremamente pericoloso... Mano Nera non sa cosa ha risvegliato, e ormai è troppo tardi per lui... ma devi fermarla... devi distruggerla, capisci?"
"Distruggere... cosa?"
"Devi distruggere... la Chiave delle Anime!"

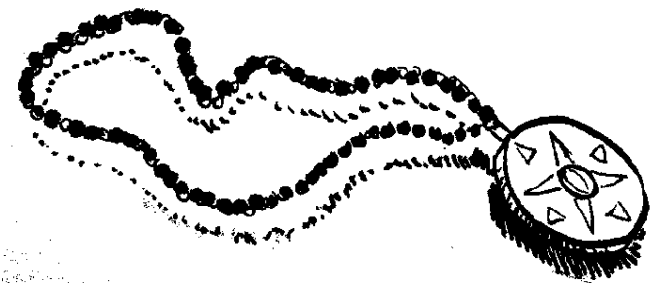
Vai al **398**.

58

Con un provvidenziale scatto in avanti riesci a evitare il dardo, che ti sfreccia a pochi centimetri dal collo e si perde in mezzo alle piante sull'altro lato della strada.

Ti rendi conto che non hai un attimo da perdere: se rimani a lungo in quella posizione, chiunque ti stia attaccando ti colpirà sicuramente. Hai solo un breve istante per valutare quale via di fuga prendere.

Se scegli una delle due vie che riportano a nord, verso la piazza principale, vai al **375** oppure al **37**; se scegli la via che prosegue verso sud, continua al **203**; se invece vuoi provare a entrare nell'edificio, vai al **309**.



59

Ti fai strada tra le macerie e ti avvicini alla spada. Non riesci a capire come o perché sia stata conficcata nella parete; l'elsa sporge di qualche centimetro dal rivestimento di pietra, e l'arma sembra saldamente bloccata. Non sarà facile recuperarla...

Se vuoi provarci, Testa la tua Abilità, e se sei un Guerriero o un Paladino togli 1 al risultato dei dadi. Se ci riesci, vai al **208**; se la prova fallisce, o non vuoi tentare di recuperare l'arma, torna all' **88**.

Colpisci con tutta la tua forza il sacerdote al petto, e finalmente Kalpors crolla al suolo. Rimani qualche istante a osservarlo da un paio di metri di distanza, cercando di riprendere fiato, ma il vecchio non si muove più. Appena fai un passo avanti, un ultimo sussulto scuote il corpo di Kalpors, che subito dopo esala l'ultimo respiro. Poi, accade qualcosa di strano: una nuvola di vapore grigiastro si alza dal corpo del sacerdote, volteggia a mezz'aria per un attimo e si dissolve nel nulla.

D'un tratto il portone del tempio si spalanca, e il sindaco e gli altri si riversano all'interno. Johann trema dalla paura, osservando il corpo esanime del vecchio sacerdote:

"È..."
"Sì."
"Kalpors... com'è possibile? Perché?" esclama Kamahl.

Scuoti la testa. Mentre gli altri discutono fra di loro, ti chini ad ispezionare il corpo di Kalpors. Il suo volto è tornato sereno come quando l'hai incontrato la prima volta qualche ora fa, e nei suoi occhi non c'è più traccia di odio e frenesia. Inizi a frugare nella veste del vecchio e in una tasca trovi uno strano oggetto: una piccola gemma triangolare di colore rosso-arancio, che emette strani bagliori mentre la rigiri fra le dita. La mostri al sindaco, che si china ad osservarla da vicino; quando la sfiora, entrambi avvertite una forte sensazione di calore provenire dal cuore della gemma.

"Cos'è?"

Se sei un Mago o un Accolito vai al **238**, altrimenti al **260**.

61

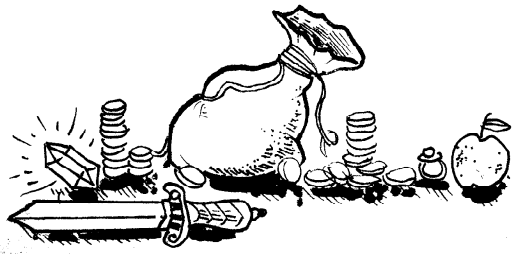
Cerchi disperatamente di raggiungere il termine della passerella prima che questa crolli completamente, ma non sei abbastanza veloce, e il terreno cede sotto i tuoi piedi quando mancano ancora un paio di passi prima dell'arcata. Cerchi di balzare in avanti, ma non trovi appigli e scivoli nelle profondità delle nubi, avvolto da fumo e lampi accecanti.

La tua vita e la tua missione terminano tragicamente qui.

62

All'improvviso si fa largo nella tua mente un'idea che speri possa sorprendere la tua avversaria. Chiudi un istante gli occhi, pregando Shaigan che ti assista in questo disperato tentativo di salvare la tua amica, e ti lanci in avanti fingendo un assalto, ma all'ultimo momento scarti di lato e allunghi una mano verso il pugno di Loreena. Senti la gemma infernale fra i tuoi polpastrelli, ma potresti non farcela ad afferrarla.

Lancia due dadi e aggiungi al risultato l'Abilità di Loreena (11) per determinare la sua Forza d'Attacco; determina poi anche la tua Forza d'Attacco, e se la tua Resistenza è inferiore a 15 punti, sottrai 2 dal risultato dei dadi. Se ottieni comunque un risultato superiore, vai al **138**, altrimenti al **232**.



63

Digiti la cifra sulla tastiera e premi il pomello. Improvvisamente lo sportello frontale scivola verso il basso, all'interno del pavimento. Loreena lancia un grido di vittoria.

"Complimenti, campione! Come hai fatto?"
"La progressione seguiva i numeri primi. Un giochetto da ragazzi..."
"Ah..."

La ragazza ha un'aria un po' dubbiosa, ma pare fidarsi delle tue parole. Con un sorriso raggiante stampato sul volto, corre in avanti per scoprire cosa si trova nel vano metallico. All'interno trovi solo due oggetti: un sacchetto di pelle e una piccola gemma luccicante. Mentre Loreena si impossessa del borsellino, raccogli la pietra e te la rigiri fra le mani. Hai già visto un oggetto come questo: è una Gemma del Fuoco, del tutto identica a quella che hai trovato addosso a Kalpors. La riponi con cura nella borsa, mentre Loreena ti rivela che all'interno del sacchetto di cuoio ci sono alcune utili erbe risananti. Premi di nuovo il pulsante laterale e lo sportello scivola di nuovo verso l'alto, chiudendosi ermeticamente; mentre guadagnate l'uscita, il macchinario torna a ticchettare.

Segna sul Registro d'Avventura sia le erbe risananti che la Gemma del Fuoco; puoi riporre la gemma nella borsa, mentre il borsellino con le erbe va nella Sacca. Puoi usare le erbe in qualsiasi momento, recuperando 4 punti di Resistenza. Aggiungi 1 punto di Esperienza. Vai al **332**.

64

Sferri un colpo al torace del tuo avversario, che si piega in due per il dolore, e lo sbatti a terra con una gomitata. Trema di terrore, mentre gli punti la spada alla gola.

"Sei solo?"
"Ssssì, sono solo..."
"Chi ti ha mandato?"
"Ne... nessuno, signore, nessuno! Ero qui di... di vedetta!"
"Di vedetta per cosa?"
"Ecco... quando passa qualcuno, il capo vuole che... beh..."

Gli sferri un potente calcio al bassoventre.

"Chi è il capo da queste parti?"
"Il... il capo? Beh, è Streedhal, no?"
"Avete una base da queste parti?"

Il brigante annuisce, senza staccare un solo attimo gli occhi dall'elsa della tua spada.

"Dov'è?"

Sulle prime si rifiuta di risponderti, scuotendo la testa; ma con un potente schiaffo riesci a convincerlo a parlare. Alza una mano tremolante, e indica gli alberi alla sinistra del sentiero.

"C'è una specie di sentiero laggiù fra gli alberi. Seguilo, poi procedi verso est. Va' pure, se vuoi, non hai speranza, là sono in molti, e il capo..."

Lo fai tacere con un ultimo colpo alla testa. Con estrema circospezione, ti avvicini all'albero da cui l'hai visto sbucare, e fra le radici trovi una Sacca. Al suo interno trovi della frutta e della carne secca (equivalenti ad una razione alimentare), un pugnale e dei vestiti. C'è anche un piccolo borsellino di pelle, contenente cinque monete d'argento.

Ricordati di aggiungere 1 punto alla tua Esperienza per aver vinto il Combattimento. Puoi prendere il cibo, il pugnale e le

monete, se lo desideri, segnandoli sul Registro d'Avventura. Poi, se sei un Guerriero o un Ladro, vai al **201**, altrimenti prosegui al **45**.

65

Non puoi combattere contro Loreena. Non è lei che parla, che ti osserva con odio feroce attendendo la tua mossa: è la Chiave delle Anime, che ha soggiogato la sua volontà. La ragazza rimane impassibile a osservarti da pochi passi di distanza; un sorriso beffardo prende forma sulle sue labbra.

"Perché... perché lei?"
"Perché lei? Non avrei potuto desiderare un guscio migliore... i mortali sono deboli, ma questa ragazza ha dentro di sé una grande forza, un potere che nemmeno immagini. Avevo condiviso molto con l'altro: conoscenza, desideri, potere. Era quasi... perfetto. È stato quasi naturale passare a lei, una volta che lui è diventato inservibile."
"Non capisco..."
"I mortali non capiscono mai... ma il richiamo del sangue non mente, e crea legami che vanno ben al di là di quanto voi misere larve potete immaginare."
"Il richiamo... del sangue?"

Improvvisamente ti viene in mente un particolare. Loreena ti aveva parlato della sua famiglia... il padre, il sindaco di Festerheim... sua madre, morta molti anni prima... e un fratello maggiore mai conosciuto. Per un attimo, negli occhi scuri di Loreena scorgi la stessa ombra malvagia che si

nascondeva nello sguardo di Mano Nera... suo fratello... la ragazza scoppia a ridere.

"Ci sei arrivato, finalmente?"

Loreena avanza minacciosa, passo dopo passo. Nella mano destra stringe la sua spada, nella sinistra la Chiave delle Anime, che scintilla con forza sempre maggiore.

Se continui a rifiutarti di combattere, vai al **380**; se preferisci passare all'azione, torna al **218** e scegli un'altra opzione.

66

La scalata non è semplice ma riesci a superare indenne il cumulo di detriti, atterrando dall'altra parte. Ti trovi ora in un ampio incrocio fra due lunghi viali, dove puoi proseguire sia dritto di fronte a te che a destra.

Se scegli di proseguire a destra, vai al **203**, se invece vuoi prendere l'altra diramazione vai al **334**.

67

Apri la porta ed entri nella stanza. Con tuo sommo stupore, scopri che l'ambiente sembra essere completamente vuoto e immerso in una fitta oscurità. Spalanchi la porta con l'arma in pugno, e appena fai un passo avanti un uomo enorme, vestito di pelli e con un elmetto di cuoio in testa, ti balza addosso e cerca di colpirti con la sua ascia. Ti scansi di lato e lo allontani con un calcio, ma pochi istanti dopo l'uomo riparte all'attacco.

BARBARO: Abilità 8 Resistenza 17

Se vinci, vai al **381**.

68

Sali lentamente le scale. I tuoi passi rimbombano nel silenzio del castello, mentre raggiungi il piano superiore della struttura. Di fronte a te si trova un enorme doppio portone di legno pregiato, con fregi argentati ai lati e una stupenda corona dorata incisa al centro. Un lungo corridoio si estende a destra e a sinistra, conducendo nelle profondità del castello. Stai valutando come agire, quando una voce risuona nell'aria:

"Non è possibile!"
"Devi farlo... ora ne hai il potere..."

Raccogli tutto il tuo coraggio e apri lentamente il portone, cercando di fare meno rumore possibile, e penetri silenziosamente nella stanza del trono.

Vai al **348**.

69

Osservi a lungo la strana costruzione, cercando di capire se si tratti di un particolare congegno, ma non riesci a trovare nessun particolare meccanismo. Non te la senti di restare ancora a lungo in questo luogo, e dopo qualche minuto abbandoni la tua ricerca, lasciando questo folle giardino. Quando hai già raggiunto il sentiero sterrato lanci un'ultima occhiata alle statue, e un brivido freddo ti corre lungo la schiena: i loro occhi si sono mossi! Lasci velocemente il sentiero e torni nella via principale.

Vai al **375**.

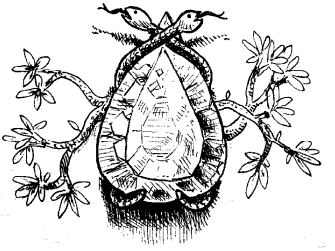
Procedi lungo il sentiero principale per parecchie miglia, senza mai incontrare un viaggiatore. La tua unica compagnia è data dal cinguettio degli uccelli sulle cime degli alberi, e dallo stormire delle fronde più alte delle piante, mosse da una leggera brezza. Anche se ormai è mezzogiorno la strada non è molto illuminata, perché gli alberi coprono quasi totalmente il cielo e lasciano filtrare solo tenui raggi. Ogni tanto getti uno sguardo fra gli arbusti, temendo che qualche altro brigante sbuchi all'improvviso per attaccarti, ma al momento non ci sono segni di pericolo.

Il sentiero si sta allargando sempre di più, e ti sembra più curato man mano che lo percorri. Circa un'ora dopo mezzogiorno giungi nei pressi di un cartello di legno, con una scritta rossastra quasi del tutto scolorita, ma ancora leggibile:

FESTERHEIM - 5 MIGLIA

Sei sulla buona strada, potresti raggiungerlo questo pomeriggio. Procedendo, noti che un centinaio di metri dopo il cartello, oltre la fila di alberi alla destra della strada principale, si apre l'ingresso di una grotta.

Se vuoi provare ad esplorare la grotta, vai al **167**, altrimenti prosegui il tuo cammino al **212**.



71

Il tritone crolla a terra mortalmente ferito. Negli ultimi istanti prima della sua morte, nei suoi occhi vitrei scorgi uno sguardo quasi pietoso, come se ti fosse grato per averlo eliminato. Un fievole raggio di luce verdastra illumina ancora il pettorale dell'armatura del tritone, che pare non essersi danneggiato durante la battaglia.

Se vuoi, puoi prenderlo: è un po' ingombrante e potrebbe ostacolarti i movimenti, ma sarebbe senza dubbio una difesa efficace; se lo indossi, devi sottrarre 1 alla tua Forza d'Attacco, ma ogni volta che subisci un danno puoi lanciare un dado: se ottieni 5 o 6, puoi sottrarre 3 punti al danno subito. Puoi prendere anche la lancia, se lo desideri. Torna al **224**.

72

"A proposito di orgoglio... penso di avere qualcosa che appartiene al vostro villaggio."

Sfoderi la spada con l'elsa argentata, e la posi sul tavolino. Tutti e quattro i tuoi interlocutori si chinano in avanti per osservarla, e dopo qualche istante Kalpors si lascia sfuggire un sospiro di sorpresa:

"Ma questa... questa è la spada di Bernard, la riconosco!"
"L'ho presa al capo della banda di briganti della zona..."

Pirian solleva la spada e la soppesa un attimo. Poi sorride, e si volta a guardarti.

"Bernard è stato il mio predecessore, nonché un valoroso comandante dell'esercito; aveva combattuto in ogni parte del regno, e poi si era rifugiato di nuovo qui, a Festerheim, il suo villaggio natale, per passare in pace la sua vecchiaia e

guidare la comunità con la sua saggezza e il suo coraggio. Alla sua morte, tutti sono stati concordi nel dedicargli una statua al centro della piazza: nessuno meritava un simile onore più di lui. È stato molto tempo fa, ma ricordo come fosse oggi il giorno in cui è stata inaugurata... e in pugno alla statua abbiamo posto la vecchia spada del suo valoroso padrone. Nessuno, a quel tempo, avrebbe osato rubarla... Ma un giorno, sette anni fa, nell'anniversario della sua scomparsa, un nugolo di briganti ha invaso il villaggio, mettendolo a ferro e fuoco... e la spada è scomparsa. Se non ti dispiace, credo che sia giusto rimetterla al suo posto..."

Annuisci in silenzio. Un po' ti dispiace lasciarla, ma sai che è giusto così.

Cancella la spada argentata dal Registro d'Avventura. Aggiungi 1 punto di Mana al tuo valore massimo e attuale. Vai al **388**.

73

Cerchi di scivolare lentamente, ma perdi la presa e cadi rovinosamente a terra. Per fortuna il terreno non è lontano, e riesci a cadere in piedi, evitando gravi danni, ma ti sei fatto male alla caviglia. Cercando di ignorare le fitte di dolore, ti dirigi più in fretta che puoi verso il centro della piazza.

Perdi 3 punti di Resistenza, e devi sottrarre 1 punto alla tua Abilità finché non riuscirai a riposare. Vai all' **89**.

74

"Loreena, per cortesia prendi uno dei sassi da quel mucchietto di macerie."
"Cosa? A che ti serve?"
"Ora vedrai."

La ragazza torna indietro di qualche passo, raccoglie un pesante sasso levigato di forma tondeggiante e te lo sbatte fra le mani. La ringrazi silenziosamente e le fai cenno di stare indietro e scagli il sasso in avanti. Qualche frazione di secondo più tardi si sente uno schiocco, e una lancia appuntita sbuca da una delle fessure laterali andando ad incastrarsi nella parete di fronte. L'avete scampata bella!

Aggiungi 1 punto di Esperienza. Vai al **318**.

75

Il fantasma ti osserva per un po' in silenzio, come se cercasse di scrutare la tua anima. Poi, dopo una lunga attesa, torna a rivolgerti la parola:

Sei forte e coraggioso. Le tue qualità ti hanno permesso di arrivare fino a qui, ma la strada verso il compimento della tua missione è ancora lunga. Sento che sei spinto da un forte senso dell' onore, ma ricorda che i tuoi nemici non hanno alcuna pietà: per loro, "onore" è solo una parola vuota. Alla fine, quando sarai di fronte al pericolo finale, sarà il tuo potere a fare la differenza, e la tua capacità di controllarlo. Dimostrami di esserne capace!

Hyuan si volta per un istante verso il gruppo di fantasmi, e subito uno di loro avanza verso di te, fermandosi a mezza distanza fra voi due. È alto e muscoloso, e i suoi lunghi capelli scuri gli ricadono su una spessa corazza di metallo, anch'essa diafana e trasparente come il suo corpo.

Ti trovi di fronte al mio fido amico Jutran, compagno di mille battaglie e fiero combattente del glorioso esercito di Eblis. Se lo sconfiggerai, avrai il nostro aiuto.

Hyuan alza un braccio al cielo, e improvvisamente il corpo di

Jutran va incontro a una strana metamorfosi. La sua sagoma diventa improvvisamente molto più densa, e dopo pochi secondi assume una vera e propria sostanza corporea. Jutran alza la sua lunga spada verso la volta della cripta. L'arma proietta una luce azzurra verso di te, come se la lama fosse fatta di ghiaccio. Senza attendere un solo istante di più, il guerriero si lancia all'attacco:

JUTRAN: Abilità 10 Resistenza 18

Non puoi fuggire; se indossi il Mantello di Janis, puoi ridurre di 2 punti ogni danno subito durante il duello. Se riesci a sconfiggere il tuo avversario, vai al **310**.

76

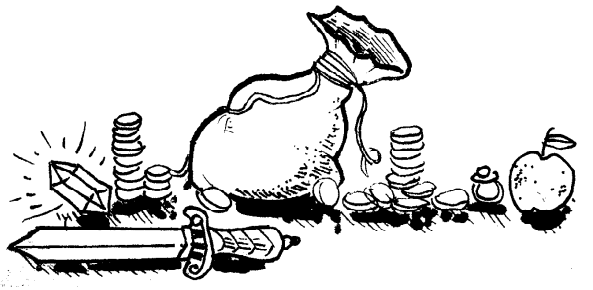
Passi in mezzo ad alcuni blocchi di pietra che occupano il ciglio destro della strada ed entri nella casupola che avevi notato. L'edificio consta di un'unica stanza quadrata, al centro della quale si trova un imponente tavolo di metallo arrugginito, sul quale è posato un baule di legno. Ti avvicini cautamente, osservandolo da vicino: non sembrano esserci trappole, ma per non rischiare lo apri utilizzando la tua arma come leva. All'interno c'è soltanto una pesante boccia di vetro, contenente uno stranissimo liquido che sembra cambiare continuamente colore, passando dal grigio al nero, poi a una completa trasparenza, e infine a colorarsi di sfumature vivide e sgargianti. Di cosa potrà trattarsi? Non hai modo di trasportarla, date le sue dimensioni e il suo peso, ma potresti verificarne qui gli effetti...

Se vuoi assaggiare il liquido vai al **313**, altrimenti torna al **391**.

77

Ne hai avuto abbastanza dell'arroganza di questi due brutti ceffi. Prima che abbiano il tempo di reagire, estrai il pugnale dalla cintura e lo lanci con un gesto fulmineo contro il più vicino. Il brigante fa per scansarsi di lato, ma il tuo lancio sembra molto preciso...

Testa la tua Abilità per scoprire se il colpo va a segno. Se hai successo, vai al **302**, altrimenti al**284**.



78

Per un attimo sembra che il tuo colpo sia perfetto, ma all'ultimo momento l'uccello-pesce scarta di lato, e il dardo si perde in lontananza. Il tuo attacco ha attirato definitivamente la loro attenzione; i due uccelli-pesce rimangono per un po' a distanza, osservandoti con curiosità, poi all'improvviso scattano in avanti per colpirti.

UCCELLO-PESCE 1:	Abilità	6	Resistenza	9
UCCELLO-PESCE 2:	Abilità	5	Resistenza	12

Se vinci, non aggiungere comunque nessun punto di Esperienza. Vai al **294**.

79

Il passaggio continua piegando verso destra, e qualche metro più avanti compie un'altra stretta svolta prima a destra, poi a sinistra. Appena giungete alla seconda svolta, sia tu che Loreena iniziate a udire distintamente un rumore simile a un ticchettio. Appena giri l'angolo, scopri che nella parete di pietra alla tua sinistra si trova una porta di ottone. Avvicini l'orecchio alla porta: il ticchettio proviene dall'interno.

Se vuoi provare ad entrare, vai al **271**, altrimenti continua al **332**.

80

Mano Nera si lascia andare a una risata di vittoria, ma il pavimento inizia improvvisamente a tremare e un boato risuona all'esterno del castello. Kyril Wassan avanza tremando, e scuote con forza una manica della tunica di Mano Nera.

"La barriera... è finalmente aperta! La vendetta degli dei calerà su questo luogo da un momento all'altro, dobbiamo andare!"
"Certo, mio signore. Ma non credo che avrai l'onore di seguirmi."
"Co... come? Non puoi farlo!"
"Io credo proprio di sì..."

Un soffio di vapore scuro spunta dalla Chiave delle Anime, e inizia a librarsi in aria. Kyril Wassan arretra, ma non riesce a evitare che il fumo lo avvolga. Cade a terra tremando e urlando spaventosamente.

"Credo che l'essenza di un antico Ygghath potrà esserti utile a rendermi un ultimo favore. Non ho tempo di eliminare questo disgraziato... spero sarai così gentile da farlo per me.

Addio!"

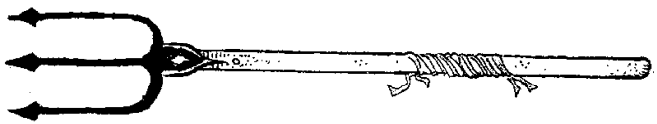
Senza aspettare un istante di più, si tuffa nel portale e scompare dalla tua vista. L'Incantesimo della Chiave delle Anime svanisce, e torni libero di muoverti. Il palazzo sta iniziando a crollare, e il pavimento trema furiosamente. Ma non è l'unica ragione di pericolo al momento...

Vai al **25**.

81

Nei pochi secondi che precedono l'attacco del capobranco, valuti le tue possibilità per difenderti, decidendo quale sia l'Incantesimo migliore in grado di proteggervi. Poi, un attimo prima che il lupo spicchi un balzo per attaccarvi, alzi al cielo l'asta e sferri il tuo attacco.

Testa la tua Abilità per scoprire se il sortilegio ha effetto o meno; se funziona, vai al **220**, altrimenti al **103**.



82

Sposti la ragazza e ti avvicini al bacile di pietra.

"Se qualcuno deve bere quel liquido, è meglio che sia io per primo."

Loreena sta per ribattere qualcosa, ma tu la zittisci prima che abbia il tempo di farlo; infili le mani nel liquido e te lo porti alla bocca. Il sapore è ottimo, ti ricorda i dolci che preparava tua madre quando eri un bambino, prima di entrare nella

scuola della Gilda... ma improvvisamente questo stupendo ricordo svanisce, sostituito da immagini terribili: la tua vecchia casa in fiamme, la tua famiglia trucidata da uomini in armatura nera... un castello che brucia, sotto l'assedio di un esercito di ladri e banditi senza dio... un mostro alato che si avventa contro di te, squarciandoti il petto con i suoi artigli affilati... una giovane ragazza dai lunghi capelli castani che urla spaventata, ma non puoi giungere in suo aiuto, le forze stanno scemando... la vista si annebbia...

Testa la tua Abilità; se sei un Accolito o un Mago togli 2 al risultato dei dadi. Se hai successo, vai al **13**, altrimenti al **241**.

83

Ti inginocchi vicino al cadavere. L'uomo deve essere stato colto di sorpresa e travolto dal crollo della colonna, ma non è morto immediatamente: la sua posa indica chiaramente che ha cercato di liberarsi, ma ogni sforzo è stato vano. Del volto non è rimasto che un nudo teschio, ma osservandolo ti sembra quasi di udire le sue grida di aiuto.

L'uomo indossava un'ampia veste di colore chiaro, fra l'azzurro e il verde smeraldo, ornata da meravigliosi fregi argentati, e dalla mano rinsecchita pende uno stupendo anello di giada. A poca distanza giace uno scettro di legno scuro, quasi troncato a metà. Stai per andartene, quando noti un bagliore proveniente da una mattonella poco distante, e avvicinandoti scopri che nascosta nella polvere si trova una strana moneta dorata, di dimensioni quasi doppie rispetto alle monete del tuo tempo, col simbolo di una ruota inciso su uno dei due lati.

Segna la moneta d'oro fra gli oggetti della borsa. Torna all' **88** e scegli un'altra opzione.

84

Rimani per qualche minuto a distanza di sicurezza, aspettando una reazione dell'automa, ma questo si limita a osservarti, seguendo i tuoi movimenti con il viso. All'improvviso l'automa lancia un grido incomprensibile, e si getta in avanti cercando di sferrarti un pugno.

AUTOMA: Abilità 6 Resistenza 21

Se sei un Paladino e possiedi la Caratteristica Speciale *Distruzione*, aggiungi 2 a ogni danno inflitto all'automa. Se vinci, vai al **369**.

85

Continui lungo il corridoio, lasciando il bivio alle tue spalle. Fasci di luce sempre più insistenti percorrono le pareti, che sembrano quasi vibrare a ogni scarica di energia. Procedi cautamente, continuando a guardarti attorno per cogliere qualsiasi segno di vita attorno a te, ma il silenzio è totale.

Dopo qualche minuto il corridoio inizia a salire, prima lievemente, poi in modo sempre più netto. La fatica è notevole, ma dopo un quarto d'ora circa il tunnel termina di fronte a un enorme arco di marmo bianco. Non appena arrivi al cospetto della struttura, senti fluire dentro di te una nuova energia. Sfoderi l'arma e superi l'arcata, pronto a compiere il tuo destino.

Vai al **250**.

86

All'improvviso una tremenda fitta di dolore ti scuote il petto, facendoti cadere a terra in preda agli spasmi. Con grande orrore, senti la pelle raggrinzirsi in corrispondenza del cuore,

come se fosse stata incisa da un ferro rovente. Dopo un paio di minuti il dolore si attenua leggermente, e riesci a rialzarti, anche se con grande fatica. Ti spogli per osservare cosa sia successo, e scopri che sul tuo petto è impresso a caratteri neri uno strano simbolo, simile all'occhio di un serpente.

Hai contratto la malattia del Serpente Strisciante, una antichissimo morbo di natura magica. Perdi subito 5 punti di Resistenza e 1 punto di Mana; se sei ancora vivo, perderai d'ora in avanti 2 punti di Resistenza ogni cinque paragrafi visitati, finché non trovi una cura alla maledizione, invochi l'aiuto del tuo dio (se possiedi tale Caratteristica Speciale e sei in grado di farlo) o arrivi alla morte a causa del morbo. Torna al **391**.

87

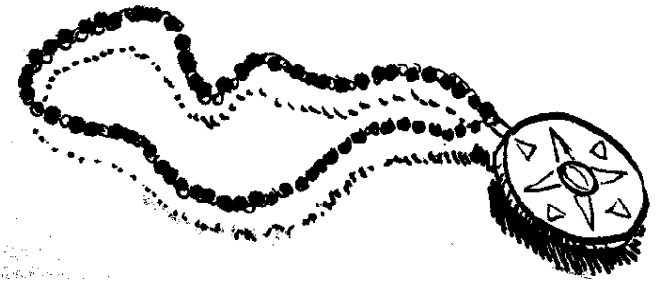
La porta si apre, e puoi entrare nella baracca. L'aspetto interno del piccolo edificio è un po' migliore di quello che ti aspettavi. La stanza d'ingresso è arredata come un piccolo salotto: al centro si trova un tavolino di legno, ingombro di fogli di carta e pergamene. Alla parete di sinistra c'è una piccola scrivania, mentre quella di fronte a te è coperta da un mobile pieno zeppo di armi di vario genere, quasi tutte in cattivo stato. Alla tua destra c'è una porta con i cardini rotti nella parte superiore. Facendoti coraggio, la spalanchi in un colpo solo, con l'arma sempre in pugno. Subito due grossi ceffi ti si parano davanti e cercando di colpirti con le loro spade. Alle loro spalle odi una voce stridula.

"Uccidetelo!"

I due annuiscono silenziosamente, e partono all'attacco. Il primo manca di un soffio la tua tempia; fai un balzo all'indietro, e ti prepari a fronteggiarli.

BRIGANTE 1:	Abilità	7	Resistenza	10
BRIGANTE 2:	Abilità	6	Resistenza	13

Dato che il Combattimento si svolge in uno stretto passaggio, puoi affrontare singolarmente i due banditi. Non puoi fuggire. Se vinci questo Combattimento, vai al **142**.



88

Lasci il centro della piazza e procedi verso destra, in direzione del tempio. I tuoi passi risuonano sulla lunga e ampia scalinata che porta all'ingresso dell'edificio, dove un tempo si trovava uno spettacolare portone di legno con intarsi in marmo e oro, che ora giace a terra davanti a te, spezzato a metà. A poca distanza, sugli ultimi gradini, sono distesi due corpi straziati, ormai ridotti a scheletri spogli e inespressivi. Provi pietà per il loro destino, ma non hai tempo per dar loro degna sepoltura: la tua missione ti attende. Forse, Mano Nera ha trovato rifugio proprio qui dentro, portando con sé Loreena...

L'interno della costruzione porta ampi segni del disastro che ha colpito la Città Sommersa, ma sembra aver retto meglio dei palazzi della piazza principale. Il tetto presenta solo qualche piccolo foro, da cui filtra un timido raggio di luce verde-azzurra. Due file di colonne dividono il tempio in tre lunghe navate; qualcuna è crepata o danneggiata, e due sono

crollate: da una di queste sporge il cadavere di un uomo, il cui braccio è proteso verso l'ingresso, alla ricerca di un aiuto che non è giunto in tempo. A metà di ciascuna delle navate laterali si trova una cappella di forma semicircolare, mentre in fondo al tempio sorge un maestoso altare di marmo bianco, ricoperto da uno spesso tappeto viola.

Il silenzio è rotto solo dai tuoi passi, che rimbombano nelle profondità del tempio. Ciò nonostante, avverti distintamente la sensazione di essere osservato. Con una mano pronta ad afferrare l'arma in caso di necessità, valuti come proseguire la tua ricerca.

Se vuoi esplorare la cappella di sinistra, vai al **364**; se preferisci quella di destra, vai al **276**; se vuoi provare a frugare il cadavere sotto la colonna, vai all' **83**; se preferisci osservare meglio l'altare, vai al **105**; se invece hai intenzione di abbandonare il tempio, torna al **225**.

89

La piccola folla che si era radunata al centro della piazza ora è in preda al panico. Un altro urlo, che non sembra avere nulla di umano, risuona nella notte. Finalmente trovi Pirian, ancora in vestaglia: sta parlando animatamente con Rudolf, e quando ti scorge in mezzo alla folla si lancia nella tua direzione.

"Mia figlia! Mia figlia è scomparsa!"
"Come? Cosa sta succedendo?"

Prima che il sindaco abbia il tempo di risponderti, una donna si frappone tra voi due e ti tira per la manica.

"Mostri! Due enormi mostri alati sono scesi stanno volando sul cimitero! Vogliono ucciderci!"

Yanez 2009

All'improvviso, un bagliore illumina la notte. Sopra di voi, a una ventina di metri di altezza, stanno volteggiando due enormi esseri alati; dai loro occhi sgorgano potenti fasci di luce arancione. Un uomo viene colpito in pieno dal raggio luminoso di uno dei due e cade a terra. La folla si sparpaglia di nuovo; gli uomini cercano di guidare donne e bambini nelle case, al riparo dai due mostri, che continuano a cercare di colpire i fuggitivi. Pochi secondi dopo le due belve si separano: una vola in direzione del ponte, l'altra supera il tempio e plana dietro di esso. Appena scompaiono dalla tua vista, senti una voce femminile che grida. Il sindaco si volta e lancia un urlo di terrore.

"Loreena!"

Improvvisamente si lancia di corsa in direzione del tempio. Rudolf ti dà una manata alla schiena, indicandoti la stessa direzione.

"Va' col sindaco, dell'altro coso ci occupiamo noi!"

Annuisci, e ti lanci a tua volta all'inseguimento del sindaco.

Vai al **317**.

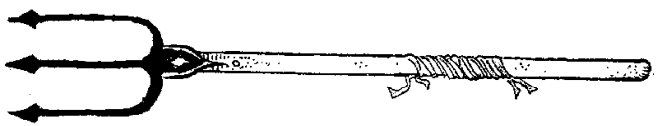
90

Raccogli tutte le tue forze, ti rialzi in piedi e punti la mano destra contro la sfera di energia. Un lampo scaturisce dal globo luminoso e colpisce il palmo della mano, ma riesci a mantenere salda la presa. Lentamente, la sfera di energia si riduce, fino a diventare un minuscolo punto colorato fra le mani trasparenti di Hyuan. Il principe guerriero ti osserva sorridendo, e anche gli altri fantasmi annuiscono soddisfatti. Hai superato la loro prova. Vai al **179**.

91

Procedi ancora un po' nel sottobosco, e dopo qualche minuto arrivi nei pressi di una specie di barriera di cespugli. Ti avvicini con estrema cautela, e getti uno sguardo oltre la siepe; ben nascosta fra le fronde degli alberi c'è una piccola capanna di legno. Seduto all'esterno vedi un uomo con una lunga barba e vestiti sporchi, senza dubbio uno dei briganti del bosco, che sonnecchia seduto su un masso appoggiato alla parete. Da una tasca della giubba vedi sporgere il manico di un pugnale. Non sembra esserci nessun altro nelle immediate vicinanze, ma non sai dire se all'interno ci sia qualche altro brigante. Oltre alla porta, la parete di fronte a te ha un'unica piccola finestrella, ma da qui non riesci a distinguere molto dell'interno della baracca. Giunto fino a questo punto non puoi non cercare di entrare. Ma come comportarsi con la guardia?

Se vuoi cercare di entrare di soppiatto, vai al **173**. Se decidi di partire all'attacco, vai al **326**.



92

Superi il cancello abbandonato ed entri nell'edificio. Doveva trattarsi di una lussuosa villa padronale, probabilmente abitata da una delle famiglie più potenti di Eblis. Il corridoio d'ingresso dà l'accesso a un salone dotato di uno stupendo soffitto a volta; un tempo doveva essere affrescato con colori vividi e sgargianti, ma ora non restano che deboli tracce dei dipinti, e ampie crepe e fori nella superficie di pietra ti impediscono di comprendere il soggetto.

Dal salone si dipartono altri due corridoi, entrambi ostruiti dalle macerie del pavimento del piano superiore. Un terzo corridoio invece dà su un giardino posteriore, dal quale proviene il rumore di uno scroscio d'acqua.

Se vuoi continuare l'esplorazione entrando in giardino, vai al **289**, altrimenti torna al **391**.

93

Non credi ai tuoi occhi. Non avevi mai visto questo essere, ma sai perfettamente di cosa si tratta: è un Abominio delle Tenebre, frutto dell'incrocio di specie animali comuni con creature demoniache. Queste creature sono il frutto della stregoneria più oscura, magia che il tuo ordine non ha mai praticato né tollerato, ma con cui ha avuto più volte a che fare agli albori della sua creazione, quando vennero sconfitti gli ultimi Maghi che si rifiutarono di giurare fedeltà al Vecchio Re. Gli Abomini delle Tenebre sono assassini spietati, perché non possiedono un'anima: l'unica forza che li tiene in vita è il potere che il mago oscuro inietta nelle loro vene. Solo uno stregone potentissimo sarebbe in grado di dar vita a creature così potenti e malvagie, perché serve una volontà di ferro e un potere magico fuori dal comune per dominarle e far loro compiere la propria volontà. Il loro unico punto debole è anche il punto di forza: gli occhi, dai quali sono in grado di emettere un raggio luminoso capace di stordire qualunque aggressore per un tempo sufficiente a immobilizzarlo e squartarlo. Se non vuoi fare quella fine, devi agire alla svelta.

Se sei in grado di lanciare una *Saetta*, vai al **291**, altrimenti al **320**.

94

Superi il varco di sinistra e avanzi nell'oscurità del tunnel. Le pareti si fanno ben presto più vicine, costringendovi a proseguire in fila indiana; avanzi nel buio con l'arma stretta in pugno, pronto a fronteggiare qualsiasi avversario, ma al momento sembra che non ci sia nessuno ad accogliervi. Il tunnel procede per un po' in modo tortuoso, poi si allarga fino a un'altra apertura ovale. Ti affacci, e scopri che oltre di essa inizia un lungo corridoio, il cui pavimento si trova circa un metro più in basso.

Balzi oltre l'apertura, seguito dalla tua compagna di viaggio, e ti guardi attorno: a differenza dello stretto tunnel appena terminato, qui si nota chiaramente l'azione umana: le pareti di pietra sono più chiare levigate, e il pavimento molto più regolare, anche se qua e là sono sparsi dei ciottoli e dei frammenti di pietre e sassi. Il buio non ti permette di cercare con precisione possibili tracce, ma non ti sembra di notarne. Poco più avanti, il pavimento è interrotto da una ampia grata metallica; ti fermi ad un passo di distanza, valutando cosa sia meglio fare.

Se vuoi tentare di oltrepassarla con un balzo, vai al **247**; se invece vuoi camminarci normalmente sopra, vai al **124**.

95

Avanzi silenziosamente nel nuovo corridoio, sentendoti sempre più vicino alla meta della tua missione. Il passaggio di pietra termina solo una decina di metri più avanti in un pesante portone di legno; mentre ti avvicini, odi distintamente un sussurro provenire dall'interno. Lanci uno sguardo d'intesa a Loreena, e sfondi il portone con un calcio. Ma quello che ti trovi di fronte è ben diverso da ciò che ti aspettavi. Vai al **341**.

Eviti un ultimo disperato fendente di Streedhal e lo colpisci con tutte le tue forze in pieno petto. Il capo dei briganti cade in ginocchio, ti fissa per un ultimo istante con tutto il suo odio, e infine si accascia su un fianco. Un fiotto di sangue esce dalla sua bocca, bagnando le assi del pavimento. Ti lasci cadere a terra anche tu, estenuato dalla fatica del combattimento.

Dopo aver ripreso fiato ti avvicini al corpo esanime del ladro. Noti che l'anello ora non brilla più come prima; glielo sfili dal dito e lo osservi da vicino. La gemma è di colore blu scuro, e ha una forma esagonale; la superficie liscia della pietra riflette la tua immagine in mille sfaccettature, ma non è rimasto nulla della luminosità che avevi colto prima della battaglia. Ti chini a frugare anche nelle tasche dei vestiti, ma non trovi nulla di interessante. La spada con l'elsa argentata giace a terra, bagnata dal sangue del suo defunto possessore. Sembra ben bilanciata, e deve valere parecchio. Su uno dei due lati della lama è incisa una scritta, impressa in caratteri dorati: "Orgoglio di Festerheim".

Qui non c'è più nulla da fare. Devi andartene alla svelta: potrebbero sopraggiungere altri membri del gruppo di briganti, e ne hai abbastanza di duelli per il momento. Esci dalla capanna di legno e ti dirigi alla svelta al sentiero nel bosco, pronto a riprendere il cammino.

Grazie alla vittoria contro Streedhal puoi aggiungere 1 punto alla tua Esperienza, oltre a quello guadagnato vincendo il Combattimento. Se vuoi puoi prendere sia la spada che l'anello. Nel caso in cui tu decida di prendere la spada pur avendo già due armi da Combattimento corpo a corpo, devi lasciarne una per poterla portare via. Per quanto riguarda l'anello, puoi scegliere se riporlo nella Borsa o metterlo al dito. Se vuoi indossarlo, segna nella casella Annotazioni che

indossi l'Anello di Streedhal. Continua al **70**.

97

Mentre la giovane ti guarda come se fossi completamente matto, ti avvicini ai cespugli in punta di piedi, cercando di cogliere il minimo rumore. All'improvviso, balzi all'interno delle pianticelle pronto a colpire il tuo assalitore, ma non sembra esserci nessuno. Ti guardi attorno, sentendoti un po' stupido. Fai per tornare indietro quando senti di nuovo il sibilo di prima, e un attimo dopo un grosso serpente verdastro striscia verso di te e si alza sulla coda per attaccarti.

SERPENTE: Abilità 5 Resistenza 10

In questo caso non puoi aggiungere nessun punto di Esperienza anche se vinci il Combattimento. Se sconfiggi il serpente, vai al **354**.

98

Il tuo ultimo colpo strappa alla pianta un sibilo di dolore, e finalmente il tentacolo lascia andare la tua compagna. La aiuti a rialzarsi e ti prepari ad andartene da questo posto, quando finalmente noti in un angolo qualcosa che attira piacevolmente la tua attenzione: da un piccolo vaso di terracotta spuntano alcuni boccioli di colore rosso e oro. Hai già visto molte volte questa pianticella: è la Lacrima del Coraggio, una pianta i cui frutti hanno un effetto rinvigorente e aiutano i combattenti a prepararsi alla battaglia. Sfortunatamente sembra essere appena nata, e riesci a raccogliere solo tre bacche mature. Dopo aver spiegato a Loreena la loro utilità, te li infili in tasca.

Puoi consumare una delle bacche prima di un qualsiasi Combattimento; se lo farai, puoi recuperare 2 punti di

Resistenza e aggiungere 1 punto alla tua Forza d'Attacco per i primi tre scontri. Le bacche non occupano alcun posto nel tuo Equipaggiamento: segnale nella casella Annotazioni. Vai al **386**.

99

Anche il secondo brigante crolla sotto i tuoi potenti colpi. Scosti il cadavere con un calcio, e avanzi sicuro lungo il ponte di legno. In un angolo è posata una Sacca di pelle. Al suo interno si trovano tre razioni di cibo e cinque monete d'argento. Riponi gli oggetti nella Sacca e ti rimetti in cammino, mentre il Sole comincia a calare dietro le montagne.

La vegetazione comincia presto a diradarsi, e circa duecento metri più avanti inizi a scorgere le prime abitazioni, due misere casupole di legno sul limitare della foresta, collocate ai lati opposti del sentiero. Pochi metri più avanti un grande cartello svetta sulla strada, appeso alla cima di una quercia.

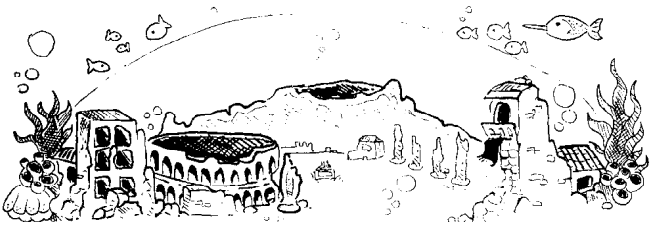
BENVENUTI A FESTERHEIM

Ricorda di segnare sul Registro d'Avventura le razioni di cibo e le monete. Vai al **293**.

100

Il vortice ti avvolge, mentre vampe di calore si alternano a brividi di freddo; per lunghi istanti sei circondato da fitte tenebre, poi d'un tratto avverti un esplosione di luce azzurra, che ti acceca per qualche istante. Mentre senti il turbine affievolirsi lentamente, preghi dentro di te che Sallyan abbia avuto sufficienti energie per portarti a destinazione, e quando riapri gli occhi ti trovi di fronte qualcosa di straordinario. Sei circondato da palazzi giganteschi in rovina, e in lontananza scorgi la sagoma imponente di un vulcano spento. Sei arrivato a destinazione: hai raggiunto Eblis, la Città Sommersa.

Vai al **272**.

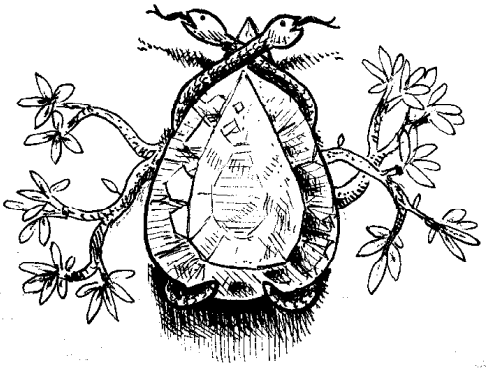


101

Continui lungo la strada deserta, la quale man mano che procedi diventa più stretta e insidiosa; fatichi a farti largo tra le macerie, e in più di un occasione rischi di rimanere incastrato o di cadere. La strada inizia a salire leggermente, e i palazzi sul lato destro della strada scompaiono, lasciando posto a una lunga cancellata, oltre la quale si estende il fianco di una collina erbosa. Poco più avanti, la cancellata termina in un arco di metallo. Un vento freddo inizia a soffiare, sollevando la polvere secolare che ricopre le rovine della Città Sommersa, e ti sembra di udire strani sussurri nell'aria: voci che ti parlano in una lingua che non conosci... il pianto di persone morte secoli addietro, in cerca di

vendetta... una forza irresistibile ti attira in quella direzione...

Se vuoi procedere oltre il cancello, vai al **352**, altrimenti continua lungo il viale al **118**.



102

Loreena ti sveglia dopo qualche ora per darti il cambio, e si mette a dormire nel suo sacco a pelo. Per un po' rimani seduto vicino al piccolo fuocherello, ma dopo qualche minuto ti alzi e cominci a camminare avanti e indietro, per controllare meglio la zona circostante. All'improvviso un ululato interrompe il silenzio della notte. Loreena si sveglia di soprassalto e si mette a sedere.

"Cos'è stato?"
"Come, non sei tu l'esploratrice qui? Sarà un lupo... torna pure a dormire..."

La ragazza si alza in piedi e ti osserva con sguardo severo, ma anche un po' spaventato.

"Qui non ci sono mai stati lupi, che io sappia..."
"Come? E allora cos'era quel rumore?"

"A me lo chiedi? Non sei tu il campione qui?" ti risponde Loreena, cercando di imitare la tua voce.
"Va bene. Prendiamo un po' di legna e cerchiamo di ravvivare il fuoco; fra un paio d'ore dovrebbe essere l'alba, e potremo riprendere il cammino."

La ragazza annuisce, e inizia a tastare il terreno nei pressi degli alberi per raccogliere i ramoscelli secchi. Dopo un paio di minuti, udite un nuovo ululato, seguito a breve distanza da altri due.

"Sono vicini. Troppo vicini..."

All'improvviso sentite dei passi in basso, lungo il sentiero, seguiti da un forte ringhio. I lupi stanno salendo per attaccarvi!

Vai al **251**.

103

Il colpo sibila a un centimetro dal petto del lupo, e manca il bersaglio. La belva ne approfitta per graffiarti a un braccio e si lancia all'attacco, seguito da altri due compagni; eviti il primo assalto e recuperi la tua arma per abbatterli una volta per tutte, mentre gli ultimi due lupi si avventano contro Loreena.

CAPOBRANCO:	Abilità	7	Resistenza	14
LUPO 1:	Abilità	6	Resistenza	10
LUPO 2:	Abilità	5	Resistenza	12

Perdi 2 punti di Resistenza per l'attacco del lupo. Una volta eliminato il capobranco puoi sottrarre 1 all'Abilità di entrambi gli altri lupi, se sono ancora vivi. Se vinci, vai al **315**.

104

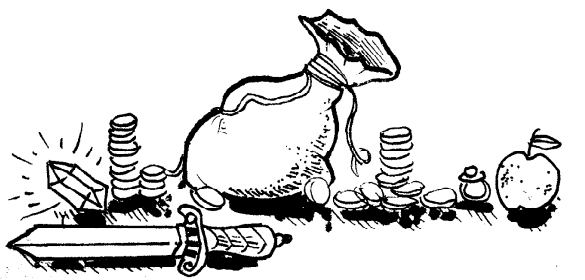
Guardi sconsolato di sotto: sei curioso di scoprire cosa ci sia dentro lo stanzino abbandonato, ma non puoi rischiare di saltare giù e rimanere bloccato senza possibilità di risalire. Inoltre, la tua missione non ammette un attimo di attesa: non hai ancora trovato nessun segno della presenza di Mano Nera e Loreena, e devi affrettarti se vuoi riuscire a salvare la ragazza e sventare i malefici piani del bandito.

Vai al **393**.

105

Sali il gradino che separa l'abside dal testo del tempio e ti avvicini all'altare. Il telo viola è ricoperto da uno spesso strato di polvere; su di esso è posato un calice dorato di straordinaria bellezza. Un profumo inebriante avvolge questa zona del tempio, e ti comunica una indescrivibile sensazione di pace. All'improvviso, però, il silenzio è interrotto da una specie di gemito, e ti pare di scorgere un piccolo bagliore a poca distanza da dove ti trovi. Noti soltanto ora che dietro una massiccia colonna si apre l'ingresso a una scala a chiocciola, che sale verso l'alto.

Se vuoi provare a salire la scala, vai al **18**, altrimenti torna indietro all' **88** e scegli un'altra opzione.

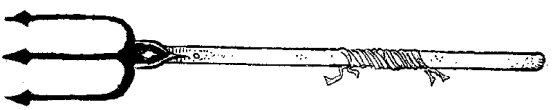


106

Scansandoti di lato con un rapido movimento, riesci per un soffio ad evitare di essere colpito alle spalle. Ti volti a fronteggiare il nemico: è un troll di montagna, che brandisce un enorme osso animale come fosse una clava. Un grugnito minaccioso ti avverte che sta per tornare all'attacco. Prima che abbia il tempo di caricare di nuovo, alzi la tua arma e ti appresti a colpirlo.

TROLL: Abilità 9 Resistenza 20

Se vinci questo Combattimento, vai al **41**.



107

Cercando di muoverti il più silenziosamente possibile, fai un passo a destra in direzione del sottobosco, con l'arma stretta in pugno. Avanzi ancora di qualche passo, pronto ad attaccare chiunque ti si pari davanti, ma non succede nulla. A quanto pare, ti sei sbagliato: dev'essere stato solo un animale...

Fai per tornare indietro quando, posando il piede, odi uno strano fruscio. Non fai nemmeno in tempo a spostarti che un laccio di corda ti avvinghia e ti solleva per la caviglia, lasciandoti a penzolare a un paio di metri d'altezza. Provi a divincolarti, ma la corda è troppo stretta.

Lancia un dado e aggiungi al risultato il tuo attuale punteggio di Mana. Se il totale è uguale o superiore a 10, vai al **311**, altrimenti al **246**.

108

Il piccolo emporio di Festerheim è ancora aperto, anche se al suo interno ci sono solo tre persone. Un vecchio sdentato è seduto dietro un lungo bancone, e ti osserva di sottecchi; in fondo alla stanza c'è una donna molto grassa di mezza età, che appena ti vede si volta verso uno scaffale, ignorandoti completamente. Vicino al bancone c'è anche un giovane ragazzo sui vent'anni, che armeggia con dei piccoli oggetti che da dove ti trovi non riesci a scorgere. Entri silenziosamente, e ti chiudi la porta alle spalle. Il vecchio proprietario ti saluta con un cenno del capo, e poi ti indica gli scaffali. A quanto pare, se vuoi prendere qualcosa dovrai arrangiarti da solo...

Osservando qua e là, noti numerosi oggetti che potrebbero rendersi utili in futuro:

RAZIONI:	3 monete d'argento.
CORDA (10 m):	2 monete.
LANTERNA:	2 monete.
ANTIDOTO:	3 monete.
COPERTA:	4 monete.
TORCE DI LEGNO:	1 moneta ciascuna.

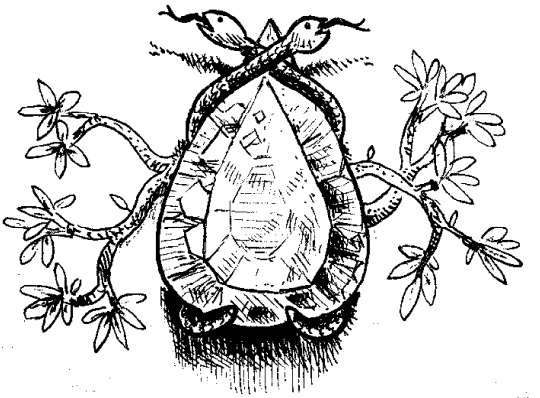
In fondo alla stanza, in un angolo meno illuminato, noti anche alcune armi chiuse in una teca di vetro.

FRECCE:	1 moneta ciascuna.
BALESTRA:	5 monete.
SPADA:	5 monete.
ASCIA:	5 monete.
SPADONE:	5 monete.
PUGNALE:	3 monete.

Puoi prendere ciò che vuoi, se hai denaro sufficiente. Quando stai per uscire, il ragazzo che era al bancone ti dà una spallata

e infila la porta prima di te, senza neanche fermarsi a chiedere scusa. Si allontana ad ampie falcate, tenendo stretto un pacchetto.

Se vuoi seguirlo, vai al **56**, altrimenti puoi andare alla locanda al **371**.



109

Sei conscio che gettarti all'attacco a testa bassa sarebbe molto rischioso, due avversari del genere potrebbero rivelarsi difficili da battere contemporaneamente. Ma hai ancora una carta da giocarti, prima di dover ricorrere alla forza bruta. Mentre i due brutti ceffi sono ancora intenti ad osservarti da qualche metro di distanza, chiudi gli occhi, raccogliendo tutta la concentrazione possibile, e poi con un gesto improvviso sollevi l'asta mormori le parole dell'Incantesimo *Saetta*, puntando alla gola del brigante calvo.

Testa la tua Abilità come di consueto per scoprire se l'Incantesimo ha successo. Se riesci nel tuo intento, vai al **302**, altrimenti al **284**.

110

Non puoi procedere in mezzo agli alberi col tuo cavallo: il percorso è troppo accidentato, e comunque desterebbe troppa attenzione. Gli dai una pacca sulla schiena, e mormori una preghiera agli dei perché lo proteggano lungo il cammino. È un animale molto intelligente, non avrà problemi a percorrere da solo la strada del ritorno. Lo osservi allontanarsi nella direzione da cui siete arrivati, e poi procedi nel sottobosco. La tua missione può aspettare qualche ora.

Vai al **12**.

111

Ormai non riesci più a scorgere le sagome dei due uccelli-pesce: sei finalmente rimasto solo. Stai valutando come proseguire la tua missione, quando d'un tratto il terreno inizia a tremare. Ti aggrappi a un frammento della statua crollata per evitare di cadere, ma all'improvviso noti qualcosa di terribile.

Vai al **50**.

Yanez

112

Prosegui lungo il tunnel con Loreena al tuo fianco. Il passaggio oltre la curva diventa un po' più largo, e la luminosità aumenta leggermente. In lontananza, almeno una cinquantina di metri più avanti, ti sembra di scorgere una luce rossastra, ma non riesci ancora a vederne la fonte. All'improvviso Loreena lancia un urlo e sobbalza, per poi scoppiare a ridere e indicarti qualcosa al tuo fianco. A pochi passi di distanza, in una nicchia della parete di destra, si trova una imponente armatura, piena di polvere e con la visiera dell'elmo in parte penzolante. Impugna una grossa alabarda con un simbolo in parte scolorito dipinto sul manico.

Se vuoi avvicinarti all'armatura per osservarla da vicino, vai al **205**, altrimenti prosegui al **287**.

113

Sei fortunato: esaminando attentamente il lato sinistro della piastra noti una piccola sporgenza simile a un pulsante. La premi: il pannello scricchiola leggermente, e poi comincia a spostarsi e a scivolare all'interno della parete di destra. Il meccanismo non funziona però a lungo, e si blocca con un forte stridore dopo qualche secondo, quando il passaggio non raggiunge ancora un metro di larghezza.

Non appena ti avvicini all'apertura, un odore di bruciato ti riempie le narici. Ti appoggi al pannello metallico, cercando di riprendere fiato e riordinare le idee. Getti uno sguardo all'interno, ma il buio è troppo fitto per capire di preciso cosa ci sia oltre il passaggio. Per quello che riesci a capire, si tratta di un piccolo stanzino; qua e là sul pavimento e alla parete sinistra sono sparsi frammenti di legno e metallo di varia dimensione.

Se qualcosa è esploso lì dentro, di sicuro entrare con la lanterna in pugno potrebbe essere pericoloso. E forse non ne vale la pena, dopotutto...

Se vuoi comunque entrare nella nuova stanza rischiando di tenere in pugno la lanterna, vai al **155**; se preferisci entrare al buio, lasciando fuori la lanterna, vai al **33**. Se invece preferisci abbandonare questa parte della miniera, puoi esplorare il corridoio di destra al **140**, se non l'hai già fatto, o tornare direttamente all'entrata al **24**.

114

Rimani per qualche istante in silenzio, poi annuisci silenziosamente. Loreena ti lancia un sorriso smagliante, infila le mani dentro il bacile di pietra e si porta il liquido alla bocca. Ti avvicini, pronto a sorreggerla in caso di pericolo, ma sembra che non ce ne sia bisogno: la ragazza sembra perfettamente in salute.

"Che buona! Non ho mai bevuto niente di così dolce! Avanti, campione, prova anche tu, è veramente... aaaaaaaah!"

La ragazza lancia un urlo disumano e va a nascondersi in una nicchia della parete, fissando dritto davanti a sé.

"Co... cos'è quello?"
"Quello cosa?"
"Que... quella cosa... è enorme... oddio, è la bestia alata, è tornata a prendermi! Aiuto!"

Ti guardi attorno, ma non c'è proprio nulla. Loreena sembra sul punto di svenire; ti avvicini e la afferri appena in tempo, prima che cada a terra. I suoi occhi sono completamente sbarrati, sta tremando come una foglia ed è in preda al delirio.

Testa la tua Abilità; se sei un Accolito togli 2 al risultato dei dadi. Se hai successo, vai al **307**, altrimenti al **129**.

115

Riesci a proteggerti dalle schegge di metallo e pietra e a cadere senza farti male. Quando riapri gli occhi scopri che la scala fortunatamente ha retto all'esplosione. Infuriato, sali i gradini a due a due e pochi secondi dopo arrivi in cima alla scalinata. Appena giungi sul pianerottolo senti il tuo aggressore che grida, all'interno di una stanza alla tua destra. Ti lanci in avanti con l'arma in pugno: la figura incappucciata ha ancora in mano la balestra. La lascia cadere a terra, ed estrae dalla cintura del mantello un lungo coltello dalla lama bianca.

CECCHINO: Abilità 8 Resistenza 14

Se vinci, vai al **44**.

116

Non puoi fallire... non puoi lasciare che Mano Nera e Kyril Wassan raggiungano la Porta dei Mondi passando attraverso lo Specchio. Lo hai promesso ai Maestri Anziani, che si sono fidati ciecamente di te, hai giurato a te stesso di proteggere la tua gente, l'onore della tua Gilda... lo devi a Loreena, vittima innocente di questa battaglia. Una lacrima scorre lungo la tua guancia, e scivola lungo la superficie del magico artefatto. Il dolore inizia ad attenuarsi, mentre la superficie dello Specchio inizia a brillare di una fulgida luce bianca e pulsare con una frequenza sempre più veloce. Le pareti del palazzo tremano violentemente, e cadi a terra inerte, incapace di muoverti. Mano Nera lancia una risata di vittoria, e posa la Chiave delle Anime contro la superficie metallica. Un improvviso lampo violaceo avvolge la sala, e un vortice

inizia a svilupparsi al centro dello Specchio. Il passaggio è aperto.

Vai all' **80**.

117

"Sai una cosa, Johann? Credo proprio che sia stato tu a tradire i tuoi concittadini!"

Il giovane comincia a tossire furiosamente, fino a diventare paonazzo in volto.

"I... io? Io, chiamare quelle be... bestie?"
"Non ti ho visto, stanotte, in piazza..."
"Ma ce... certo! Ho visto quelle bestie dalla finestra, e mi sono chiuso dentro!"
"Per l'alabarda di Shaigan, che eroe!" esclama Rudolf, lasciandosi andare ad una risata beffarda.
"Sì, è vero, sarò anche un codardo, ma non sono un... un..."
"Traditore? Assassino? Venduto? Lo vedremo..."

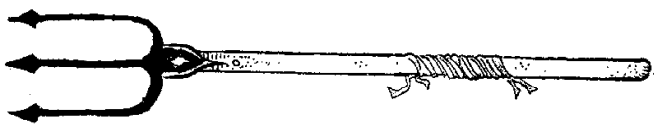
Il boscaiolo solleva con una sola mano il ragazzo e comincia a trascinarlo fuori dal tempio, mentre il giovane strepita e continua a gridare la sua innocenza. Improvvisamente, quando il gruppetto giunge vicino al portone questo si spalanca, e un vento impetuoso comincia a soffiare dentro il tempio, rovesciando le panche delle prime file. Il turbine ti sbalza e ti manda a sbattere con una spalla contro la parete di pietra. Mentre cerchi faticosamente di rialzarti, vedi i tuoi compagni sollevati dal vento e trascinati fuori. Il portone si chiude sbattendo fragorosamente: siete rimasti solo in due all'interno, e ciò che vedi ti lascia stupito.

Perdi 2 punti di Resistenza. Vai al **351**.

118

Procedi per la strada, che si inerpica sempre più lungo il versante della collina. Gli edifici in questa zona sono più radi, e ciò accentua ancora di più l'effetto di desolazione; le pareti crepate e i tetti sfondati, colpiti dai raggi smeraldo, riflettono strane luci, avvolgendoti in un'atmosfera sempre più irreale. In cima al punto più alto della strada, sul lato sinistro, si trova una costruzione quadrata, con pareti lisce e verniciate, apparentemente in ottimo stato. Dal tetto sporge una sorta di lunga antenna metallica. Oltre l'edificio la strada compie una secca svolta a sinistra, e poi scende di nuovo verso il centro della città.

Se vuoi provare a entrare, vai al **30**; se preferisci proseguire, vai al **325**; se invece scegli di tornare indietro, vai al **101**.



119

Possiedi un'arma dotata di uno straordinario potere, ma non sarà sufficiente, se non riuscirai a proteggerti dagli attacchi dei servi del male. Tuttavia, qualcosa potrà esserti d'aiuto... qualcosa che Kyril Wassan non ha mai avuto il coraggio di cercare. Segui la tua strada, e lasciati guidare dalla tua saggezza e dalla tua fede. Troverai ciò di cui hai bisogno.

Il silenzio cala improvvisamente, e stavolta sai che il tuo interlocutore non tornerà a parlarti. Lasci questo luogo solitario e torni in strada, alla luce del sole verdastro che avvolge la Città Sommersa, pronto a continuare la tua missione.

Vai al **325**.

120

Lasci cadere a terra le armi e la Sacca, e ti lanci sull'altare per mettere in salvo Loreena.

Testa la tua Abilità; se sei un Ladro o un Mago togli 1 al risultato dei dadi. Se superi la prova, vai al **151**, altrimenti al **32**.

121

Non hai nemmeno il tempo di guardare in basso: tenendo stretta Loreena al tuo fianco, percorri a tutta velocità la passerella, che ondeggia paurosamente al vostro passaggio, ma fortunatamente non cede. Il frastuono è assordante, e il buio sempre più fitto. D'un tratto un fulmine cade poco distante, a lato della passerella. Loreena lancia un urlo, e si libera dalla tua presa correndo ancora più velocemente. Una cinquantina di metri più avanti la passerella termina in una ampia apertura; ti lanci in avanti, seguendo la tua compagna di viaggio, e con grande sorpresa scopri che man mano che procedi il frastuono cala sempre più nettamente, e quando raggiungi l'imbocco della caverna tutto è cessato. Ansimando per la fatica, gettate uno sguardo verso la collina da cui siete arrivati, e rimanete sbalorditi: attorno a voi non si vede più nulla, solo un immenso deserto di rocce che si distende verso l'orizzonte, immerso in una sinistra penombra. Delle Colline di Whyred non c'è più traccia.

"Ma... ma cos'è..."
"Magia. Magia molto antica. Il Maestro Anziano mi aveva avvertito..."
"Quindi non era reale?"

"Per noi lo era. Ci avrebbe uccisi"
"E ora che si fa?"

Sbatti un pugno contro la parete di pietra. Non avresti mai voluto trovarti in questa situazione...

"Andiamo avanti."

Fai un passo avanti verso l'apertura nella roccia. All'interno si apre un lungo tunnel di pietra levigata, che scende nelle profondità delle colline. Le fai cenno di seguirti, e Loreena lancia un sorriso beffardo, estrae la sua spada con un gesto di sfida e te la punta al petto.

"E sia, campione. Ma tu ora mi spieghi in che razza di pasticcio ti sei andato a ficcare."

Vai al **261**.

122

Il passaggio procede dritto ancora per qualche metro, poi compie una leggera svolta a destra e inizia a scendere in modo più accentuato. Dopo qualche metro noti qualcosa che ti rende perplesso: le pareti poco più avanti sono intervallate da entrambi i lati da strette fessure regolari; queste strane fessure continuano per almeno una decina di metri, finché il corridoio non compie una svolta a destra. Loreena fa per avvicinarsi a una delle aperture, ma glielo impedisci afferrandole il braccio: il pericolo che ci siano trappole è evidente.

Se sei un Ladro, vai al **74**; se sei un Mago e vuoi utilizzare l'Incantesimo *Scudo Magico* per proteggerti (a patto che tu possa ancora utilizzarlo) vai al **256**; altrimenti continua al **197**.

123

Loreena ti osserva con un misto di ripugnanza e compassione.

"Sei solo un misero, inutile Guerriero... credi di combattere per la fama, per l'onore, ma non esiteresti un istante a cedere la tua spada per un piatto di minestra. Siete tutti uguali, tu e la tua gente... e ora sei qui, al mio cospetto, e credi di essere in grado di fermarmi? Povero illuso... nulla può più ostacolare i miei piani!"

Un bagliore scarlatto balena per un attimo negli occhi di Loreena. La sua anima è in balìa della Chiave delle Anime, che ha ormai soggiogato la sua volontà. Se solo ci fosse un modo per salvarla...

Se possiedi la Caratteristica Speciale *Knock-out* e vuoi provare ad applicarla, vai al **228**; altrimenti, non ti resta che tentare la sorte in battaglia. Vai al **172**.

124

Fai cenno a Loreena di stare ferma dove si trova, e avanzi di un paio di passi lungo la grata. Inizialmente non succede nulla, ma quando sei a metà percorso improvvisamente questa si spalanca, facendoti cadere in basso. Sbatti pesantemente la schiena su un duro pavimento di terra un paio di metri più sotto; Loreena balza agilmente oltre la fossa, e senza perdere un istante ti allunga una mano per tirarti in salvo. Una volta uscito, cerchi di rialzarti e senti una

forte fitta in fondo alla schiena. Loreena scuote la testa, mormorando qualcosa che ha tutta l'aria di essere un rimprovero. Ignorandola, avanzi baldanzoso lungo il passaggio, sperando che il dolore si calmi presto.

Lancia un dado, aggiungi 2 e sottrai il totale dal tuo punteggio di Resistenza. Se sei ancora vivo, vai al **306**.

125

Non sai proprio come cavartela da questa situazione. Avresti bisogno di tempo per liberarti dalla corda, ma i briganti potrebbero stufarsi da un momento all'altro di aspettare. Non hai scelta, devi agire alla svelta... All'improvviso, un piano di fa largo nella tua mente. Chini il capo ed inizi a bisbigliare una preghiera. Il brigante più vicino dei due scoppia a ridere fragorosamente.

"Bravo! Recita le tue ultime preghiere, perché appena arriva Streedhal farai una brutta fine!"
"Non è per me che sto pregando, figlio mio, ma per le vostre anime."
"Per... le nostre anime?"
"Esatto, figliolo, per le vostre anime. Appena *lui* lo saprà... Oh, poveri noi, poveri noi..."

Il brigante deglutisce, tradendo una certa ansia. Anche il suo compagno si avvicina, perplesso.

"*Lui* chi? Cosa vai farneticando?"
"Oh, com'era maestoso, nel sogno del nostro Gran Sacerdote! Lui, il vostro padrone, con la corona di signore del mondo conosciuto! Per questo mi ha mandato, capite? Per questo! Per farglielo sapere! Per dirgli che noi poveri monaci d'ora in avanti siamo al suo servizio, pronti ad instaurare un nuovo, stupendo ordine universale!"

I due sembrano non aver capito nulla di ciò che hai detto, e ti guardano come se dalla tua fronte fosse improvvisamente spuntato un paio di corna.

"Ed eccomi qui, figlioli, pronto a benedire ogni suo amico, ogni persona pronta a combattere per il nuovo ordine... Il mio maestro lo ha contattato, mi ha mandato personalmente qui. E se mi accadrà qualcosa di male, oh... Non mi importa per la mia vita, muoio per proteggere e glorificare il suo progetto e ne sono orgoglioso... Ma voi... Abbiano gli dei pietà delle vostre anime!"
Entrambi i briganti tremano dalla paura. Forse li hai convinti...

Testa la tua Abilità. Se hai successo, vai al **343**, altrimenti al **327**.

126

Sei colpito dalla situazione complessiva della piccola abitazione: qui tutto sembra tranquillo e pacifico, come se il tempo si fosse fermato poco prima della distruzione. Come è possibile?

Procedi con cautela lungo il corridoio, che continua per qualche metro fino a una stanza aperta, completamente avvolta nell'ombra. Ai due lati del corridoio si apre l'ingresso a due camere da letto, le cui porte sono completamente spalancate. Getti uno sguardo prima nell'una e poi nell'altra, ma dentro non c'è nessuno. Procedi ancora per qualche metro, ma quando arrivi a metà del corridoio qualcosa ti fa immobilizzare: la luce è improvvisamente diventata più debole. Apri la Sacca in cerca di qualcosa che possa aiutarti a illuminare l'ambiente, ma all'improvviso una voce tonante risuona dentro di te.

Non farlo. Lasciati guidare nel buio, non ti farò del male. Vieni avanti, ho molte conoscenze da affidarti.

Estrai l'arma, e ti guardi attorno spaventato.

Rinfodera l'arma. Vieni avanti. Niente luce.

L'oscurità viene interrotta per un breve istante da un intenso bagliore, proveniente dalla stanza in fondo al corridoio.

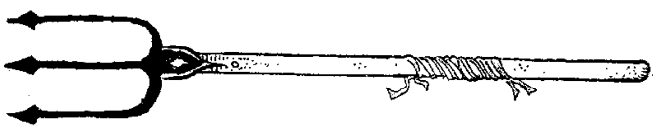
Se vuoi obbedire al richiamo ed entrare nella stanza disarmato e al buio, vai al **286**; se vuoi entrare con l'arma in pugno, prosegui al **363**; se preferisci andartene, torna al **118**.

127

Riesci a scansarti appena in tempo per evitare la pietra, che cade di un soffio alle tue spalle; il tuo cavallo però è stato colpito alla schiena, e comincia a scalciare per il dolore. Da un lato del sentiero sbuca un brigante armato di un coltello; con un abile balzo, scendi dalla sella e ti prepari a fronteggiare il tuo avversario.

BRIGANTE: Abilità 6 Resistenza 12

Ricordati di aggiungere 1 punto alla tua Esperienza per aver superato la prova di Abilità. Non appena riesci a ridurre la sua Resistenza a 4 punti o meno, vai al **64**.



Non puoi fallire, non ora che sei così vicino alla meta... lo devi al tuo Maestro Anziano, ai suoi colleghi che hanno avuto fiducia in te fin dal principio, alla tua gente... lo devi alla povera Loreena, vittima innocente di questa battaglia...

Il pensiero della sfortunata ragazza ti scuote definitivamente. Ti rialzi in piedi, e con grande sforzo estrai il medaglione; le tenebre svaniscono all'istante, risucchiate dal potere benefico dell'artefatto magico. Ti rialzi in piedi, ma non riesci a compiere nessun altro movimento: i tuoi arti sono completamente bloccati. Kyril Wassan fa capolino da dietro il trono, osservando la scena con occhi pieni di terrore. Mano Nera invece sembra impassibile; continua a solleticare la gemma viola con le dita, e sogghigna fra sé, quasi che la tua prova di forza l'avesse divertito.

"Sei un valido avversario, lo ammetto. Ma non sarà un misero mortale a fermarmi, non dopo tutti questi anni di prigionia..."
"Non ci riuscirai, non te lo permetterò!"

Una risata sepolcrale scuote le mura della sala del trono, facendoti tremare.

"No, credo proprio di no. Credo proprio che sarai *tu* ad avere la peggio, se ti ostinerai a mettermi i bastoni fra le ruote. Ora so come compiere il salto."

Si volta verso il trono; Kyril Wassan cerca di nascondersi, ma sembra non riuscire a distogliere lo sguardo dalla figura incappucciata.

"APRI IL PASSAGGIO!"
"Ma... ma non..."

Mano Nera alza la pietra verso il vecchio re, che si solleva in aria tenendosi il collo, come se invisibili lo stringessero in una morsa letale. Vorresti accorrere in suo aiuto, ma non riesci a muovere nemmeno un muscolo, come era già successo nella camera centrale del nascondiglio del bandito. Il re diventa paonazzo, e inizia a boccheggiare, poi cade a terra, ansimando e sputacchiando sul pavimento di marmo. Senza aggiungere una sola parola, alza lo scettro con mani tremanti, e improvvisamente una luce azzurra scaturisce dal cristallo, accecandoti. Quando riapri gli occhi, al centro della stanza si trova un portale a forma di arco, con una lucida superficie metallica. Sul lato sono incisi misteriosi simboli che non riesci a comprendere, e strani bagliori scorrono lungo la sua superficie. Lo Specchio di Eblis... il folle sogno che ha distrutto la Città della Luce...

Perdi 5 punti di Resistenza per i danni subiti nello scontro magico con la Chiave delle Anime. Se sei ancora vivo, vai al **210**.

129

Scuoti con forza la ragazza, ma sembra che non riesca a tornare in sé. Improvvisamente, Loreena si divincola e ti sferra un forte pugno sul naso, liberandosi dalla tua presa, ma le forze non la reggono e cade a terra svenuta ad un paio di passi di distanza. Cercando di tamponarti la ferita, che comincia a sanguinare, ti lanci in soccorso alla tua compagna. Le fai bere un sorso d'acqua dalla tua borraccia, e dopo qualche minuto la ragazza torna in sé, seppur fradicia di sudore e tremante come una foglia.

"Tutto a posto, Loreena?"
"Credo... credo di sì... cosa diavolo?"
"Deliravi. Sei svenuta. Così impari a bere pozioni sconosciute!"

"Scusami, hai ragione campione... ma che è successo al tuo naso?"
"Un piccolo incidente mentre cercavo di salvarti la vita."
"Ops..."

State per uscire dalla stanza, quando Loreena ti indica un angolo della parete di sinistra.

"Laggiù! Lo vedi? C'è un passaggio!"

Ti avvicini, e scopri che effettivamente nella parete si apre uno stretto passaggio, alto poco più di un metro e largo circa mezzo metro. Prima non l'avevi notato...

Perdi 2 punti di Resistenza per il colpo al naso. Se vuoi esplorare il nuovo passaggio, vai al **257**, altrimenti torna nel corridoio principale al **51**.

130

L'energia sprigionata dal varco dimensionale è troppo potente. Senti le tue forze scemare sempre più, le membra abbandonate al destino di oblio, a vagare nel nulla per l'eternità... ma all'improvviso accade qualcosa di provvidenziale. Una musica dolce e suadente ti desta, e senti nuovo vigore nelle braccia stanche per le fatiche della missione, e una nuova forza di volontà ti spinge a dominare l'istinto di abbandonarti. Il vortice scompare, e la luce si attenua. Quando riapri gli occhi, ti trovi di fronte qualcosa che ti toglie il fiato.

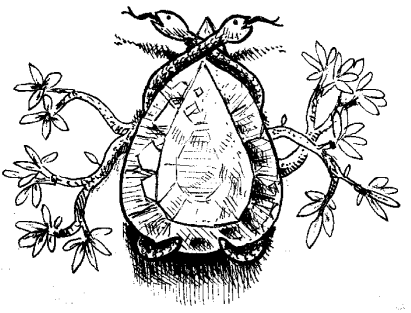
Aggiungi 1 punto di Esperienza. Vai al **216**.

131

Inizi la scalata del cumulo di macerie, ma proprio quando sei giunto in cima finisci per posare il piede su un masso pericolante e perdi l'appiglio, cadendo dall'altra parte dell'ammasso. Hai sbattuto violentemente una spalla, ma per fortuna è solo un livido, e non ti impedisce di proseguire.

Dopo esserti massaggiato un po' la spalla dolente, sei pronto a riprendere la tua esplorazione di Eblis, alla ricerca di Mano Nera e Loreena. Ti trovi in un ampio incrocio fra due lunghi viali, dove puoi proseguire sia dritto di fronte a te che a destra.

Perdi 3 punti di Resistenza. Se scegli di proseguire a destra, vai al **203**, se invece vuoi prendere l'altra diramazione vai al **334**.



132

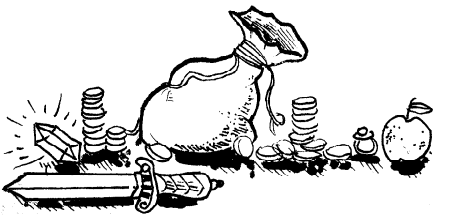
Con un ultimo sforzo sferri un colpo micidiale al petto dell'orso, che crolla a terra morto. Raccogli la lanterna, e scopri con tua grande disdetta che si è rotta; con un gesto di stizza la getti contro la parete. Puoi proseguire il cammino verso Festerheim.

Cancella la lanterna dal tuo Equipaggiamento. Vai al **212**.

133

Mentre stai avvicinandoti, noti nuovamente il bagliore: sembra proprio che provenga dalla spaccatura nel terreno. Ti chini a osservare l'ambiente sottostante, e scopri che circa tre metri più in basso si trova il fondo di un corridoio, oltre il quale si apre uno stanzino colmo di armi e oggetti di vario genere. Calarsi all'interno dovrebbe essere abbastanza semplice, ma potrebbe non esserlo altrettanto uscire.

Se hai una corda, vai al **321**, altrimenti al **104**.



134

Superi il cancello ed entri nella cappella funeraria. All'interno si trovano due file di arche di pietra, su cui sono scolpite in bassorilievo le effigi dei loro occupanti. Doveva trattarsi di una delle famiglie più potenti di Eblis.

In fondo alla stanza si trova una scalinata di pietra, che scende nelle profondità del terreno. Mentre ti avvicini, ti sembra di udire un sussurro proveniente dal basso; ti fermi all'imbocco della scala, aspettandoti qualche agguato, ma non succede nulla. In fondo scorgi una luce rossastra, e ti sembra di sentire il crepitio di un focolare acceso. Estrai l'arma e procedi lentamente lungo la scalinata di pietra, e giungi in un'altra stanza, con un ampio soffitto a volta. Al centro è acceso un braciere metallico, appeso al soffitto con una catena nera, e l'aria profuma di incenso.

In fondo alla sala sorge una sola, maestosa arca di granito e marmo rosso, con stupendi intarsi in oro e argento. Appena fai un passo in avanti per avvicinarti, dal braciere si sprigiona una fiammata, che ti fa arretrare. Una luce accecante si accende di fronte a te, e una voce risuona nell'ombra.

Benvenuto al Cimitero degli Eroi. Ti aspettavo.

Vai al **397**.

135

Cerchi di aprire la porta, ma questa si incastra in un sassolino e comincia a grattare nel legno. Ti blocchi immediatamente, sperando che il vecchio brigante non abbia sentito nulla, ma purtroppo il rumore è stato sufficiente a svegliarlo. Sta ancora tastandosi in tasca per recuperare il pugnale, e quando tu ti avventi contro di lui per metterlo a tacere prima che dia l'allarme.

VECCHIO BRIGANTE: Abilità 6 Resistenza 11

Se vinci il Combattimento in un massimo di tre scontri, puoi entrare nella capanna all' **87**. Se al quarto scontro il brigante è ancora vivo, vai subito al **377**.

136

Torni al centro della piazza del villaggio, perso fra i tuoi pensieri. Le ultime parole del sindaco ti hanno preoccupato non poco. C'è un traditore qui a Festerheim, qualcuno che agisce direttamente per conto di Mano Nera. E se scoprisse la tua missione sarebbe sicuramente pronto a fare qualsiasi cosa pur di fermarti. Rivedi nella mente le immagini di Johann, Rudolf e Kalpors; secondo il sindaco il traditore potrebbe essere uno di loro. Dovrai stare bene attento nelle ore che ti

restano da passare a Festerheim: se veramente Pirian avesse ragione, il nemico si farà avanti prima che tu lasci il villaggio per scoprire i dettagli della tua missione. Ma dentro di te la paura è un'altra: il traditore potrebbe agire stanotte.

La locanda è poco lontano, appena fuori dalla piazza. Il Sole non è ancora calato del tutto, e potresti ancora approfittarne per esplorare un po' il villaggio e raccogliere informazioni per te e per il sindaco. Ma hai poco tempo...

Se decidi di andare all'emporio, vai al **108**; se preferisci andare al tempio da Kalpors, vai al **149**; se scegli di andare a parlare con Rudolf e gli altri boscaioli, vai al **297**; se invece andare alla locanda, vai al **371**.

137

Sali sul ponte di corda e cominci a percorrerlo, cercando di non guardare di sotto; più volte ti trovi a barcollare pericolosamente, ma nonostante i problemi di equilibrio riesci ad arrivare fino in fondo sano e salvo, seguito a ruota da Loreena. Appena anche la ragazza posa i suoi piedi sulla terrazza di pietra sottostante la nuova arcata, il ponte scompare nel nulla. Ringrazi silenziosamente gli dei che vi hanno protetto per l'ennesima volta, e ti prepari a continuare la tua avventura.

Vai al **95**.

138

Con un rapido movimento, riesci a torcere il polso e afferrare la Chiave delle Anime. Loreena ti guarda stupita, ma quando si rende conto di ciò che hai fatto è troppo tardi. Rotoli a terra e ti lanci indietro, mostrandole la gemma, stretta nel tuo pugno. La ragazza lancia un urlo disumano e si lancia in

avanti per recuperarla, ma la anticipi scagliando la gemma fra le fiamme. La luce viola si affievolisce improvvisamente, scomparendo nella cortina di fuoco, e Loreena cade al suolo in ginocchio, ma si rialza subito in piedi, in preda alle risate.

"Quanto sei stupido... pensavi davvero bastasse così poco per fermarmi? Mi ero sbagliata sul tuo conto... sei molto meno astuto di quanto pensassi. Non meriti di vivere!"

Si lancia in avanti con la spada stretta in pugno; quando le vostre lame si incrociano per la prima volta, le fiamme tornano a circondarvi. Riesci a respingere il primo assalto, e ti lanci a tua volta all'attacco. Una lacrima amara scende lungo la tua guancia, quando la tua arma colpisce per la prima volta colei che un tempo fu la tua amica.

LOREENA: Abilità 9 Resistenza 25

Se possiedi il Mantello di Janis, togli 3 punti ad ogni danno subito; se possiedi la Fiamma del Nulla, aggiungi 4 punti ad ogni danno inferto. Loreena è immune alla Caratteristica Speciale *Attacco Mortale*, di qualsiasi livello. Non puoi fuggire. Se vinci questo Combattimento, vai al **400**.

139

Dai un'occhiata all'interno della serratura e scopri che è bloccata con un perno metallico: qualcuno ti ha volutamente rinchiuso qui dentro! Non hai molto tempo, qualsiasi cosa stia creando il panico nel paese potrebbe causare danni seri alla popolazione: devi intervenire alla svelta!

Se vuoi provare a scassinare in qualche modo la serratura, vai al **214**, se invece uscire dalla finestra e scendere da lì, provando ad aggrapparti al cornicione, vai al **389**.

140

Procedi verso destra, tenendoti sempre vicino alla parete. Man mano che avanzi l'odore di bruciato aumenta leggermente, e ti sembra di udire uno strano borbottio in lontananza. Estrai la tua arma e avanzi un passo alla volta, tenendo la lanterna davanti a te, ma dopo qualche istante il rumore scompare.

Il corridoio procede tortuosamente verso il basso, ed è rigato lungo entrambe le pareti da venature cristalline. Man mano che avanzi il corridoio si fa sempre più stretto, le pareti più irregolari e meno segnate dall'intervento umano. D'un tratto il corridoio piega verso destra, e si apre in una caverna da cui proviene uno strano odore, e anche una sensazione di calore.

Se vuoi entrare nella caverna, vai al **304**; in alternativa, puoi tornare al bivio ed esplorare il corridoio di sinistra, se non l'hai già fatto, andando al **4**, oppure tornare all'entrata della miniera al **24**.

141

Hai vinto la battaglia contro il ragno, ma avverti un dolore lancinante al polpaccio. Alzi leggermente i pantaloni, e noti una chiazza rossastra. Ti senti sempre più debole... il veleno del ragno deve essere entrato in circolo. Facendoti forza, esci dalla stanza e cerchi in qualche modo di proseguire l'avventura.

Sei stato avvelenato: d'ora in avanti perdi 1 punto di Resistenza ogni tre paragrafi visitati. Tale perdita continua finché non trovi un modo per curarti, oppure finché non bevi la Pozione della Vita, se non l'hai già usata. Ora scegli se andare avanti con l'esplorazione del secondo corridoio al **140**, se non l'hai già fatto, oppure esci dalla grotta al **24**.

Anche il secondo bandito crolla a terra mortalmente ferito, accasciandosi proprio sul cadavere del suo compagno. Scosti il corpo con un calcio. Il bandito che ha gridato di ucciderti ha raccolto in fretta e furia alcuni oggetti dentro una Sacca di pelle, e sta cercando di scappare da una finestrella nel lato opposto della parete, ma finisce per incastrarsi nel varco e cadere a terra all'interno. Trattieni a stento una risata, e ti avvicini guardandolo dritto negli occhi. Il suo sguardo tradisce tutta la sua paura. Ti chiedi come sia possibile che questo ometto fosse alla guida di questa piccola banda di briganti...

"Ti prego! Ti prego! Risparmiami!"
"Dov'è?"
"Chi?"

Gli molli un ceffone in pieno volto, e lo sollevi da terra per il colletto.

"Cosa sta tramando il tuo capo?"
"Il mio ca... capo?"
"Mano Nera! Quali sono i suoi piani?"
"Io... io non lo so... davvero, non lo so...."

Stai cercando di capire se ti stia mentendo, quando all'improvviso il suo volto diventa minaccioso, un bagliore rossastro affiora nei suoi occhi. Ti irrigidisci per un istante, e il brigante ne approfitta per mollarti un calcio nel petto e liberarsi. Cerchi di riprendere fiato, convinto di dover inseguire il tuo avversario, ma stavolta non è fuggito, anzi: posa tranquillamente a terra il suo sacco, vi estrae una stupenda spada con l'elsa argentata e comincia a rotearla con sorprendente maestria. Si passa una mano tra i lunghi e sporchi capelli, e per la prima volta noti che indossa un anello dorato, con incastonata una gemma scura che sembra

pulsare nella penombra della stanza.

"Streedhal non tradirà mai il suo capo... il maestro... no, non lo farà mai. Streedhal è qui per eliminarti, e lo farà. Preparati a morire!"

Con un balzo, ti si avventa contro come una furia.

STREEDHAL: Abilità 9 Resistenza 19

Non puoi fuggire. Streedhal è immune a *Scherma*, *Attacco Mortale* e *Aura di Carisma*. Non puoi fuggire dal Combattimento. Se vinci, vai al **96**.

143

Quando il tuo ultimo colpo taglia la gola dell'enorme rettile, Mano Nera lancia un urlo di rabbia che ti fa raggelare. Lo osservi atterrito mentre avanza minacciosamente e spinge il vecchio contro il trono di pietra. Mentre il mago si accascia a terra, Mano Nera alza un pugno al cielo, e un turbine sgorga improvvisamente dal soffitto della stanza, sbattendoti contro una parete. Per quanto ti sforzi, non riesci a recuperare l'equilibrio, né a tenere gli occhi aperti. Una risata malefica risuona nell'aria:

"Sei stato molto coraggioso, avventuriero... e molto sciocco! Grazie a te, il potere supremo è nelle mie mani!"

Finalmente riesci a riaprire gli occhi, ma ciò che vedi ti fa raggelare il sangue: Mano Nera sta stringendo Loreena, che sembra svenuta. Cerchi di correre in aiuto alla tua amica, ma una forza invisibile ti tiene bloccato alla parete. Lo osservi impotente mentre accarezza il collo della ragazza con le sue mani scheletriche.

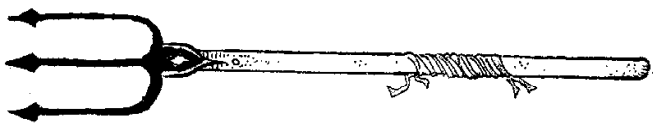
"Sì, lei fa esattamente al mio caso. Non provare a seguirmi, o la tua amica farà una brutta fine! Addio! Il potere supremo mi attende!"

Infila la mano destra in una piega della veste, e ne estrae una gemma viola, che lancia sinistri bagliori in ogni angolo della stanza.

"Sallyan! Apri il passaggio!"

Il mago, ancora disteso a terra, alza una mano nodosa al cielo, e improvvisamente in fondo alla sala si apre un vortice luminoso; Mano Nera solleva di peso Loreena, e si tuffa al suo interno prima che tu riesca a muovere un dito. Quando il vortice svanisce, di lui e della tua amica non c'è più traccia.

Vai al **57**.



144

Loreena cerca di resistere con tutte le sue forze al tuo Incantesimo; il turbine la circonda e la stringe con forza sempre maggiore, soffocando poco a poco la luce della Chiave delle Anime. La lotta è estenuante, e ti strappa tutte le tue energie, ma all'improvviso accade qualcosa: un urlo che non ha nulla di umano scuote la sala, spegnendo le fiamme. Una nuvola di vapore nero fuoriesce dalla bocca della ragazza, levandosi in aria. Loreena ti guarda per un breve istante, i suoi occhi di nuovo dolci come un tempo, e poi si accascia al suolo. Vorresti correrle incontro per sincerarti delle sue condizioni, ma la nube si abbatte improvvisamente

a terra, separandovi. Un lampo ti colpisce, sbalzandoti da terra e facendoti cadere molti metri più indietro. Quando ti rialzi, Loreena è di nuovo in piedi di fronte a te, gli occhi di nuovo neri come la pece e carichi d'odio. Si rivolge a te, ansimando faticosamente:

"Niente male... ci eri quasi riuscito. Ma ora sono veramente arrabbiata. Preparati alla tua fine!"

Si lancia in avanti con la spada stretta in pugno; quando le vostre lame si incrociano per la prima volta, le fiamme tornano a circondarvi. Riesci a respingere il primo assalto, e ti lanci a tua volta all'attacco. Una lacrima amara scende lungo la tua guancia, quando la tua arma colpisce per la prima volta colei che un tempo fu la tua amica.

LOREENA: Abilità 9 Resistenza 25

Se possiedi il Mantello di Janis, togli 3 punti ad ogni danno subito; se possiedi la Fiamma del Nulla, aggiungi 4 punti ad ogni danno inferto. Non puoi fuggire. Se vinci questo Combattimento, vai al **400**.

145

Ne hai avuto abbastanza di briganti per questa giornata. Sfoderi la tua arma e parti all'attacco a testa bassa. Entrambi i furfanti lanciano una risata beffarda, e si preparano a respingere i tuoi attacchi.

BRIGANTE 1: Abilità 7 Resistenza 22
BRIGANTE 2: Abilità 8 Resistenza 15

Se sei ancora a cavallo puoi aggiungere 2 punti alla tua Forza d'Attacco per la durata del Combattimento. Se riesci ad avere la meglio su entrambi i tuoi avversari, vai al **99**.

146

Ti lanci disperatamente verso l'ingresso, ma quando sei a un passo dall'uscita una trave cade pesantemente a terra, colpendoti a una spalla. Non riesci a liberarti in tempo e l'edificio crolla, ricoprendoti e schiacciandoti.

La tua vita e la tua missione terminano qui.

147

Man mano che ti avvicini al castello, l'atmosfera si fa sempre più cupa. Avanzi lentamente verso il cancello d'ingresso, dove inizia un breve sentiero lastricato, ai lati del quale sorgono a intervalli regolari statue a forma di calice. In fondo al sentiero si trova un portone di legno scuro, l'ingresso principale all'antica dimora del sovrano della Città Sommersa.

Non appena muovi un primo passo oltre il cancello, dalla prima coppia di statue si leva verso il cielo una fiamma blu; man mano che avanzi, anche le altre si accendono, accompagnando il tuo arrivo al castello reale. Quando arrivi di fronte all'immenso portone d'ingresso, esso si apre lentamente verso l'interno, lasciandoti libero il passaggio.

Vai al **314**.

148

Sfortunatamente, il tuo colpo si perde nel buio della notte. La creatura infernale lancia un grido straziante che suona in modo terribilmente simile a una risata, e poi si butta a capofitto contro di te. Con l'arma in pugno, ti prepari ad affrontarla in una battaglia all'ultimo sangue. Eviti il primo affondo buttandoti a terra; prima di ripartire all'attacco, lanci un grido al sindaco:

"Scappate! Porti via la ragazza, presto!"

La bestia sembra aver capito le tue parole, e fa per rialzarsi in volo e bloccare i due fuggitivi, ma tu sei più rapido, e la colpisci alla schiena. La battaglia ha inizio!

ABOMINIO DELLE TENEBRE: Abilità 10 Resistenza 25

Ogni volta che perdi uno scontro, lancia un dado: se ottieni 5 o 6, la bestia ti colpisce anche con le ali e ti causa 2 punti aggiuntivi di danno. Non puoi fuggire dal Combattimento. Se vinci, vai al **196**.

149

Visto da vicino, il tempio sembra in stato ancora peggiore rispetto a come ti era parso all'arrivo in piazza. Ampie crepe scendono dal soffitto fino alla base della parete frontale, e il cornicione sembra proprio cadere a pezzi. Un tempo, sopra la porta centrale doveva essere scolpita in altorilievo una piccola statua, forse una dea, ma ora ne resta solo una parte del busto e del braccio destro.

"È Leeah, dea della Speranza. Anni fa questo luogo era uno dei templi della speranza più importanti di Sirdania. Ma ora, certe distinzioni non hanno più molto senso... La gente entra, e può pregare chi vuole."

Kalpors ti ha colto di sorpresa. Ti posa dolcemente una mano sulla spalla, sorridendo, e ti invita ad entrare. L'interno del

tempio è povero, ma accogliente: lo spazio è quasi interamente occupato da due lunghe file di panchine di legno, anche se dubiti che tutta la popolazione di Festerheim possa oggi riempire anche solo metà di esse. Due piccole cappelle, ornate da profumati fiori variopinti, sorgono ai lati del corridoio centrale; una reca solo una lapide di marmo rosso, al centro dell'altra invece sorge un piedistallo, su cui è posata una statua di pietra scura di Torhus, il padre degli dei. In fondo alla sala si trova un semplice altare di marmo bianco; le pareti sono ingiallite e piene di crepe e incrostazioni dovute all'umidità, ma in qualche punto si notano ancora le tracce di affreschi, che un tempo dovevano coprirle interamente.

Kalpors ti accompagna fino all'ultima fila di panche, e si siede sull'ultima di fronte all'altare, invitandoti a fare altrettanto. Per qualche istante rimanete in silenzio, poi è il sacerdote a parlare.

"Gli dei ti hanno scelto perché tu compia una missione difficile..."
"E io rispetterò la volontà degli dei."
"Sei molto coraggioso. E la tua fede sembra sorreggerti saldamente."
"È così."
"Ma temi comunque di non essere in grado di eseguire il compito te affidato."
"Chi non lo temerebbe?"
"Solo uno stolto. Abbi fiducia negli dei e nelle tue capacità, e non arrenderti mai."

L'anziano sacerdote si alza, e si dirige sull'altare. Solleva una piccola boccetta dorata, e ne sparge il contenuto sul tavolo. Una nuvola di vapore dorato ti avvolge per qualche secondo, e poi scompare.

"Era estratto di Poljos, il fiore della speranza. Qui non cresce quasi più, purtroppo, ma il suo profumo sa donare pace al cuore dei giusti."

Ti senti fresco e rilassato come non accadeva da giorni. Vorresti ringraziare Kalpors, ma ti fa cenno di tacere con la mano.

"Non c'è di che, figlio mio. Mi ricordi un po' me da giovane, sai? Anche la mia, in fondo, è stata una missione coraggiosa... Sono arrivato a Festerheim quarant'anni fa, al tempo del grande restauro ad opera della Gilda degli Accoliti. C'era bisogno di un sacerdote per il villaggio... Leeah aveva chiamato, e io non potevo non rispondere... Ma tante cose sono successe, da allora, tante cose sono cambiate. Ho visto morire persone buone e pure davanti ai miei occhi, ho visto l'odio crescere nel cuore degli uomini, e divorarlo... ho visto affievolirsi dentro di loro la voce della dea... e un giorno, la statua fuori dalla porta è caduta, e si è sbriciolata. Da allora non fa più differenza chi preghi qui dentro. Chiunque tu sia, se troverai la forza per rivolgerti a loro, essi ti risponderanno. Sono così in pochi a farlo, ormai..."

Per un attimo ti sembra di scorgere una lacrima scendergli lungo la guancia, ma il vecchio si volta verso l'altare, e quando torna a guardarti è di nuovo sereno come prima.

"Ora è tardi, va' a riposare, domani ti aspetta una lunga giornata. Che gli dei veglino sempre su di te!"

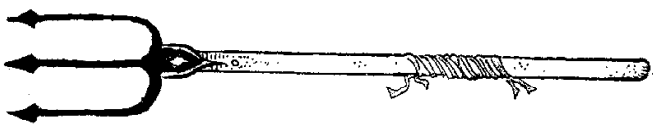
Senza aspettarti, percorre la navata centrale ed esce dal tempio. Lentamente, lasci anche tu questo luogo di pace.

Puoi recuperare 2 punti di Resistenza e 1 punto di Mana. Poi, se vuoi fare un salto all'emporio, vai al **108**, altrimenti dirigiti alla locanda andando al **371**.

150

Ti piange il cuore per ciò che stai per fare, ma non hai scelta. Preghi mentalmente gli dei perché ti perdonino, e poi lanci la formula dell'Incantesimo più distruttivo che conosci. Il pavimento inizia improvvisamente a tremare, e d'un tratto un torrente di fiamme dorate si innalza al cielo, diretto verso la tua amica. Loreena lancia un grido e alza al cielo la Chiave delle Anime; un bozzolo di luce violacea la avvolge, ma le fiamme premono contro la barriera, che si affievolisce sempre di più.

Testa la tua Abilità come di consueto per scoprire se l'Incantesimo ha successo. Se riesci nel tuo intento, vai al **178**, altrimenti al **230**.



151

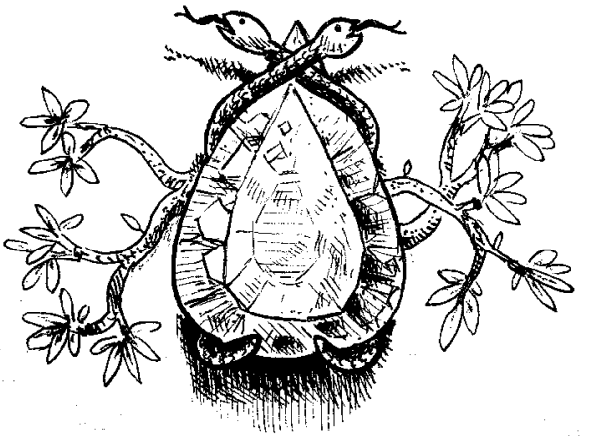
Riesci in qualche modo a farti largo fra le fiamme evitando di rimanere bruciato. Sollevi di peso la ragazza e ti butti all'indietro, lontano dall'inferno di fuoco. La distendi a terra, e ti lasci cadere a tua volta sul pavimento, esausto. Ma quando ti volti per tornare al suo capezzale scopri che è scomparsa, così come le fiamme. La stanza è immersa nel buio, e l'atmosfera è improvvisamente diventata gelida. Di quale strana illusione può essersi trattato? Non hai modo di scoprirlo...

Perdi 3 punti di Resistenza per le scottature. Se sei ancora vivo, torna al **314**.

152

Corri come un felino cercando di raggiungere la fine del corridoio ed evitare di rimanere schiacciato. Loreena ti supera e arriva in fondo senza incidenti; fortunatamente, anche tu riesci a metterti in salvo un attimo prima che le pareti ti stringano in una morsa letale. Vi lasciate cadere a terra, esausti per lo sforzo; poco prima che riprendiate il vostro cammino, le pareti tornano ad allargarsi e ritornano nella sede naturale. L'avete scampata bella!

Vai al **265**.



153

All'improvviso ti viene un'idea. Recuperi in fretta e furia l'uovo di Styrax dalla Sacca e, pregando di ottenere l'effetto sperato, lo scagli contro il capobranco.

Testa la tua Abilità; se sei un Guerriero o un Ladro sottrai 1 al risultato dei dadi. Se hai successo, vai al **171**, altrimenti al **264**.

"Loreena!"

La tua compagna di viaggio, che avevi creduto morta nella sala del trono di Eblis, è in piedi di fronte a te. La sua pelle sembra quasi scintillare, riflettendo l'alone luminoso proiettato dalla Chiave delle Anime, e i lunghi capelli castani ondeggiano alle sue spalle come se fossero mossi da una lieve brezza primaverile. Ma i suoi occhi sono gelidi, e ti fissano con immenso odio.

"Salve, campione..."
"Loreena, dammi la gemma..."

La ragazza si lascia andare a una sonora risata, ma dopo qualche istante è di nuovo fissa su te.

"Non hai capito nulla, misero mortale... non è più la tua amica a guidare le danze, sono *io*!"

La Chiave delle Anime inizia a brillare con un'intensità mai colta prima. Loreena viene avvolta in una sfera di luce viola, mentre il cristallo lancia sinistri bagliori nell'oscurità. Un lampo si dirige verso di te, ma lo eviti buttandoti a terra all'indietro. Loreena ti osserva con un sorriso malvagio sulle labbra, poi alza lo sguardo al cielo e inizia a muoversi in cerchio attorno a te.

"È cambiato molto, questo luogo, dall'ultima volta che sono stata qui. A quel tempo ero molto più debole, e il mio guscio non aveva neanche lontanamente il valore di questa giovane fanciulla. Allora ho fallito, ma stavolta non fallirò!"

Se indossi l'anello di Streedhal, vai al **240**, altrimenti al **218**.

155

Entri con in pugno la lanterna, badando di non toccare nulla. La tua prima impressione era giusta, si tratta di un semplice stanzino di deposito largo non più di una quindicina di metri quadri. Nel lato destro sono ammassate delle casse, alcune di legno e altre di ferro. Una di esse sembra squarciata dall'interno. Ti avvicini, e all'improvviso vedi qualcosa che non avevi notato prima: una massa informe giace ai piedi della cassa. Ti inginocchi con cautela, e scopri che è proprio come pensavi: si tratta di un cadavere. Non ne rimane molto, è quasi completamente consumato dalle fiamme; il teschio è nero come la pece e sul retro è forato, come se il cranio fosse esploso, e il lato destro è completamente sbriciolato. Non riesci a capire da quanto sia morto, ma dev'essere passato un bel po' di tempo.

Anche uno sciocco capirebbe che il pover'uomo è stato vittima di un'esplosione; restare qui ancora a lungo potrebbe significare fare la stessa fine.

Se scegli di uscire, puoi scendere nell'altro corridoio al **140**, o tornare all'imbocco della miniera al **24**. Se prima di uscire vuoi esaminare il contenuto delle casse, vai al **15**.

156

Normalmente i lupi non attaccano in questo modo gli umani, se non vengono minacciati, e Loreena ti ha detto che non sapeva che ci fossero lupi da queste parti. Tutto ciò è molto, molto strano...

Osservi le belve da dietro le fiamme: continuano a ringhiare, ma al momento non osano avanzare, forse intimoriti dalla piccola barriera infuocata. Improvvisamente, cogli un bagliore sinistro nelle pupille del lupo in mezzo alla fila, il più grosso e minaccioso: la bestia lancia un ululato

raggelante, e poi fa un passo avanti verso di voi, seguito dai suoi compagni, pronti a serrare le fila attorno al loro capobranco. D'un tratto ti viene un'idea: forse, se colpissi e abbattessi il capobranco avresti ancora una speranza di mettere in fuga gli altri. Ma devi sbrigarti, hai solo pochi istanti a disposizione per agire.

Se sei un Mago, vai all' **81**, se appartieni a un'altra Gilda vai al **335**.

157

Ti addentri nel sottobosco in direzione della luce, procedendo con estrema attenzione. All'improvviso, però, qualcosa sbuca dal terreno e ti graffia al collo. Ti trovi di fronte una esile creatura che sembra costituita da minuscoli filamenti bluastri, simili a ramoscelli luminosi. È uno Styrax, un rarissimo folletto dei boschi.

Perdi 2 punti di Resistenza. Se vuoi attaccare la creatura, vai al **189**; se vuoi provare a comunicare in qualche modo, vai al **48**; se preferisci tornare indietro al crocevia, vai al **303**.

158

Con un notevole sforzo, riesci a gettarti contro la parete opposta, allontanandoti dal foro. Dopo qualche istante il vortice si placa, e la luce rossastra si spegne. Loreena ti sferra uno schiaffo sul braccio:

"Sei completamente pazzo! Se non c'ero io eri fritto, campione!"

La ragazza non ha tutti i torti: questa volta te la sei vista proprio brutta... Aspetti qualche istante, finché non recuperi completamente la vista, e poi procedi lungo il corridoio.

Perdi 3 punti di Resistenza. Vai al **79**.

159

Loreena è in balia del perfido potere della Chiave delle Anime. Finché terrà la gemma stretta in pugno non avrai speranza di salvarla, e se non la salverai tutto sarà stato vano. Hai una sola, flebile speranza di uscire vincitore dalla battaglia senza che la povera ragazza ne sia vittima: devi distruggere la gemma infernale. Raccogli tutta la tua concentrazione, e ti lanci in avanti con uno scatto fulmineo, pronto a sferrare un colpo micidiale alla pietra.

Testa la tua Abilità, aggiungendo 3 al punteggio dei dadi. Se la tua Resistenza attuale è 12 o meno aggiungi ancora 2, se invece ammonta a 25 punti o più togli 2 dal risultato. Se superi la prova, vai al **40**, altrimenti al **187**.

"Kalpors, dov'eri stanotte mentre le bestie hanno attaccato?"
"Ma... ero lì, in piazza con gli altri..."
"Non è vero, - tuona Rudolf - non ricordo di averti visto."
"Nemmeno io" aggiunge il sindaco.
"Ma sì, ero là in mezzo alla folla, vicino al tempio... quando le bestie sono planate sulla piazza mi sono rifugiato di nuovo qui dentro..."
"Per gli dei, che eroe!" esplode il boscaiolo. "Mentre io e gli altri ci dannavamo l'anima per ammazzare una delle due bestie e il nostro giovane amico si sbarazzava dell'altra, tu che facevi? Controllavi che le candeline fossero accese?"

Il sacerdote si alza in piedi: il suo sguardo è duro e minaccioso.

"Non tollero queste insinuazioni! Sono un onesto sacerdote di Leeha, e tu lo sai!"
"Non so più cosa pensare, di questi tempi..."

Rudolf scuote la testa tristemente, e si lascia andare a una smorfia di dolore. Le bende sul braccio si sono arrossate: la ferita deve essersi riaperta. Gli altri osservano l'anziano sacerdote, squadrandolo da capo a piedi. Anche Pirian sembra perplesso. È di nuovo Kalpors a rompere il silenzio, con voce sdegnosa.

"Credete veramente che sia io il colpevole di ciò che è accaduto stanotte?"

Nessuno risponde; tutti si limitano a fissare te, che rimani in silenzio, cercando di sostenere lo sguardo del sacerdote.

"Va bene... non mi lasciate altra scelta..."

All'improvviso, il portone del tempio si spalanca

fragorosamente e un vento impetuoso comincia a soffiare all'interno del tempio, rovesciando le panche delle prime file. Cerchi di ripararti, ma vieni sollevato e vai a sbattere violentemente contro la parete laterale; i tuoi compagni vengono anch'essi sollevati dal vento e trascinati all'esterno. Solo Kalpors rimane in piedi al centro della sala, impassibile. Quando siete rimasti solo voi due all'interno, il sacerdote solleva una mano e il portone si chiude. Mentre ti rialzi in piedi, assisti a qualcosa che ti lascia senza fiato.

Vai al **351**.

161

Osservi la creatura mentre volteggia attorno a te. Senza dubbio si tratta di un essere infernale, un prodotto di una magia così oscura che non pensavi nemmeno esistesse...

A qualche metro da te, odi un sospiro di sollievo di Pirian, e capisci che la ragazza è ancora viva, per fortuna. Ma non è tempo di rallegrarsi: devi cercare di fermare quell'essere abominevole, a tutti i costi!

Se sei in grado di colpire a distanza la creatura, vai al **185**, altrimenti al **320**.

162

Affondi un ultimo colpo contro lo Styrax, che crolla a terra privo di vita. Mentre osservi il suo cadavere inerte, scopri finalmente la fonte della luce che avevi notato: in una buca del terreno si trovano alcuni piccoli globi luminosi di colore ancora più brillante della creatura che hai appena eliminato.

Se vuoi raccogliere una delle sfere, vai al **198**, altrimenti prosegui la tua avventura tornando al **303**.

163

Sai di non poter salvare la vita a Sallyan, ma puoi alleviare la sua agonia. Frughi velocemente nella tua Sacca, e per fortuna trovi subito ciò che stavi cercando. Porti il prezioso medicinale alla bocca del mago, che si lascia andare a un sospiro di sollievo, e poi ti concede un ultimo sorriso.

"Grazie... sei un giovane valoroso... avrai successo... posso riaprirti il passaggio, ma poi dovrai cavartela da solo... e so che ce la farai... cerca la Fiamma del Nulla, ti aiuterà a compiere la tua missione... che la benedizione degli dei cali su di te, e ti protegga per sempre."

Con le sue ultime forze, il vecchio alza un dito, e un turbine scuote di nuovo la stanza, mentre un alone circolare si apre nell'angolo opposto della stanza. Ti volti per ringraziarlo, ma il vecchio mago reclina la testa, esalando l'ultimo respiro. Senti nuove forze scorrere dentro di te; sei determinato a portare a termine la tua missione. Senza attendere oltre, ti lanci nel passaggio dimensionale, pronto ad affrontare i pericoli della Città Sommersa.

Riporta il punteggio di Resistenza e Mana al loro valore massimo. Vai al **100**.

164

Loreena avanza con fare sempre più minaccioso. Le fiamme che vi circondano sembrano danzare al ritmo di una musica tetra e malvagia. L'atmosfera è gelida, e trasuda tutto l'odio emanato dalla Chiave delle Anime. Hai pochi secondi per valutare come agire.

Se sei un Mago, vai al **248**; se sei un Accolito, vai al **43**; se sei un Ladro, vai al **376**; se sei un Paladino, vai al **285**; se sei un Guerriero, vai al **123**.

165

Il rospo crolla a terra morto, e dalle sue ferite sgorga un liquido fetido di colore verdastro. Loreena esce in fretta dalla grotta, e tu la segui immediatamente, per proseguire la tua missione.

Se vuoi, puoi prendere il tridente. Vai al **112**.

166

Il vortice di ghiaccio avvolge il braccio di Loreena, ma la ragazza mantiene salda la presa sulla Chiave delle Anime, contrastando il tuo Incantesimo con la magia della gemma infernale. Alla fine è lei ad avere la meglio: il turbine vola in aria e sembra perdersi in cielo, ma all'improvviso piomba di nuovo verso il basso a forma di freccia, andando a conficcarsi nella tua coscia sinistra.

"Piaciuto lo scherzetto? *Questa* è magia!"

Perdi 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo e vuoi provare qualche altro Incantesimo, torna al **248**, altrimenti non ti rimane che il duello corpo a corpo. Vai al **172**.

167

Oltrepassi i primi cespugli, scostando le fronde più fastidiose con la tua arma, e ti dirigi in direzione della parete rocciosa. Hai avuto l'impressione giusta: quello che avevi notato è proprio l'ingresso di una piccola grotta. Estrai la lanterna dalla Sacca e ti prepari ad entrare. Appena lo fai, un tanfo pestilenziale ti fa tappare il naso e la bocca: senza dubbio ti trovi nella tana di qualche animale selvatico. Stai per andartene, quando le pareti sono scosse da un tremendo ruggito; per lo spavento, lasci cadere a terra la lanterna, che lancia una scintilla e si spegne. Dopo qualche istante dalle

profondità dell'antro sbuca fuori un gigantesco orso, che si prepara ad attaccarti.

ORSO: Abilità 8 Resistenza 12

Se vinci il Combattimento, vai al **132**.

168

Ti avvicini con prudenza all'edificio. La parete frontale, costituita da grossi blocchi di pietra, è spoglia e scura, e non presenta gravi danni, a differenza delle costruzioni limitrofe. Le finestre però sono circondate da frammenti di vetri opachi, come se all'interno fosse avvenuta una potente esplosione. A conferma della tua teoria, noti alcune lastre metalliche bruciacchiate sparse qua e là nella zona circostante. La curiosità ti spinge a entrare; varchi il cancello d'ingresso, ed entri in punta di piedi, con l'arma in pugno per difenderti da eventuali attacchi. Ma tutto ciò che regna all'interno del capannone è silenzio e morte.

L'intero edificio è occupato da un enorme macchinario metallico in rovina. Attorno a esso sono sparse decine di cadaveri, ormai ridotti a scheletri. Ti avvicini a uno di essi, che porta ancora uno strano elmetto arrugginito, e appena lo sfiori le ossa si riducono in polvere sotto i tuoi occhi. Poco più avanti si trovano due scheletri anneriti, distesi a terra, bloccati da un tubo metallico; osservando i loro teschi rivolti verso l'uscita ti sembra quasi di udire le grida di quei poveri malcapitati, in fuga da un disastro che nessuno poteva prevedere, né impedire.

Completi il giro di ispezione, ma non trovi nulla di interessante. Puoi lasciare questo luogo di desolazione.

Torna al **17** e scegli un'altra opzione.

169

Riapri con fatica gli occhi; la testa ti duole terribilmente, e non riesci a muoverti. Sei legato ad una sedia, all'interno di una casupola di legno. Di fronte a te ci sono due tizi enormi: il primo se ne sta in piedi di fronte a te, accarezzando la lama un po' grezza della sua spada; il secondo invece è in piedi di fronte alla finestrella, e continua a gettare sguardi all'esterno, come se aspettasse l'arrivo di qualcuno.

Provi a muovere i polsi, ma la corda è piuttosto stretta; però se avessi qualche minuto a disposizione, o riuscissi a creare un diversivo, forse potresti ancora cavartela...

Se sei un Guerriero o un Paladino, vai al **9**; se sei un Accolito vai al **125**; se sei un Mago vai al **233**; se invece sei un Ladro, vai al **366**.

170

Quando sei a metà del percorso da una fessura sbuca un dardo affilato, che saetta attraverso il corridoio; per fortuna i tuoi riflessi sono ottimi e riesci a scansarti di lato, evitandolo di qualche millimetro. Anche Loreena fortunatamente arriva in fondo al corridoio senza incidenti.

Vai al **318**.

171

L'uovo centra in pieno il muso del capobranco ed esplode. Il lupo guaisce di dolore, ma per lui non c'è nulla da fare: lo osservi mentre si accascia su un fianco, avvolto da fiamme bluastre. Gli altri lupi arretrano spaventati, ma ben presto superano lo shock e sono pronti ad attaccarvi. Stai per dire a Loreena di nascondersi dietro di te, ma la ragazza ha già estratto una spada corta dalla sua veste ed è pronta ad aiutarti a scacciare i lupi. Mentre il loro capobranco esala l'ultimo respiro, le belve digrignano le zanne e si lanciano all'attacco, due contro di te e due contro Loreena.

LUPO 1:	Abilità	5	Resistenza	10
LUPO 2:	Abilità	4	Resistenza	12

Se vinci, vai al **315**.

172

La spada di Loreeena scintilla alla luce delle fiamme circostanti e della Chiave delle Anime. Nel momento in cui estrai la tua arma dal fodero, non riesci a trattenere una lacrima, che scivola amaramente lungo la tua guancia. La ragazza si immobilizza a un passo da te e lascia andare l'ennesima risata malvagia.

"Sei triste, campione? Come siete deboli, voi umani... per questo non avrete mai quello che avrò io... siete solo dei gusci, nient'altro che effimere membra destinate alla polvere! Ma non ti preoccupare, metterò fine alle tue sofferenze prima che quella lacrima tocchi terra!"

Si lancia all'attacco con un gesto fulmineo, ma riesci a parare un primo fendente scansandoti di lato. La guardi un'ultima volta negli occhi, quegli occhi così diversi da quando l'hai conosciuta... mormori una silenziosa preghiera agli dei

perché perdonino ciò che sei costretto a fare, e ti lanci all'attacco.

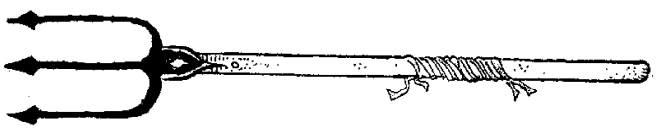
LOREENA: Abilità 11 Resistenza 34

Se possiedi il Mantello di Janis, togli 3 punti ad ogni danno subito; se possiedi la Fiamma del Nulla, aggiungi 4 punti ad ogni danno inferto. Loreena è immune a *Scherma*, *Attacco Mortale* e *Aura di Carisma*, di qualsiasi livello siano. Gli Incantesimi hanno efficacia dimezzata, ma se vuoi tentare l'Incantesimo *Clone* vai immediatamente al **358**. Non puoi fuggire. Se vinci questo Combattimento, vai al **400**.

173

Varchi la siepe in punta di piedi, cercando di fare il minimo rumore. Il vecchio brigante continua a dormire pesantemente, e non si sveglia mentre ti avvicini passo dopo passo all'entrata della baracca. Arrivare fino a qui è stato relativamente facile, ma aprire la porta potrebbe essere rischioso: il bandito potrebbe svegliarsi e dare l'allarme ai suoi compagni.

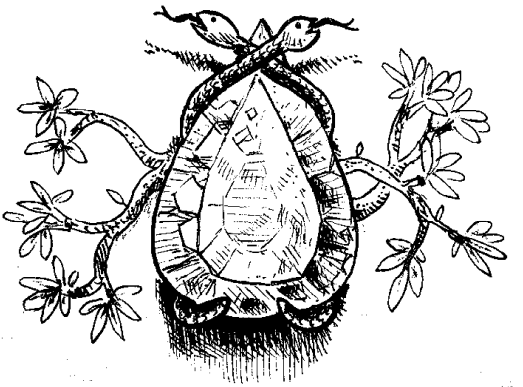
Se vuoi metterlo a tacere con la forza prima di entrare, vai al **342**; se preferisci provare ad entrare silenziosamente, Testa la tua Abilità, togliendo 1 al risultato dei dadi. Se hai successo, vai all' **87**, altrimenti al **135**.



174

Prosegui ancora nel corridoio, che una decina di metri più avanti compie una svolta a destra. La luce ormai è notevole, e sta diventando forte anche la sensazione di calore. Loreena fa un passo avanti, girando l'angolo, e improvvisamente si irrigidisce. La raggiungi per capire cosa sia successo, e ti trovi di fronte qualcosa che ti lascia a bocca aperta.

Vai al **328**.



175

Lampi di luce e vampe di denso vapore ti avvolgono, stringendoti in una gelida morsa. L'eco di lontane voci ti raggiunge per un instante, ma poi scompare, e ti senti trascinare nel vuoto. La luce si fa sempre più insistente, e il vento prende progressivamente la forma di un vortice che ti circonda e ti trascina lontano, togliendoti il respiro.

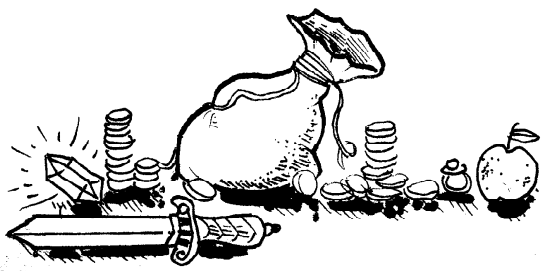
Lancia un dado e somma al risultato i tuoi attuali punteggi di Abilità e Mana. Se indossi il Mantello di Janis, aggiungi ancora 2. Se il totale è uguale o superiore a 22, vai al **130**, altrimenti al **211**.

176

Segui il sentiero laterale, e dopo una decina di metri entri in un ampio spiazzo aperto di forma quadrata. Un tempo doveva trattarsi di uno splendido giardino, ma ora questo luogo è avvolto in un'atmosfera irreale. L'erba ai margini dello spiazzo è di un normalissimo verde acceso, ma man mano che si avvicina all'interno diventa sempre più rosseggiante, e al centro della radura assume tinte rosso sangue. Esattamente al centro si trova una pozza circolare, da cui sprizza un liquido anch'esso rossastro, che ogni tanto spruzza in alto, gocciolando sul prato. Alberi dalle stranissime forme circondano la pozza; il tronco delle piante e i rami laterali sembrano protendersi verso di essa, come se volessero attingere allo strano liquido.

Di fronte a te, in fondo alla radura, si trovano due statue di pietra nera: quella di sinistra rappresenta una fanciulla sorridente che protende una mano in avanti; l'altra ha invece le fattezze di un orribile demone alato, e ha dipinto in volto un ghigno malefico. Le due statue reggono una pietra di forma circolare, al centro della quale si trova una fessura orizzontale. In cima alla ruota è inciso un unico simbolo, una bilancia in equilibrio. Sfiori per un attimo la pietra, e con grande sorpresa scopri che è calda.

Se hai una moneta d'oro, vai al **300**, altrimenti al **69**.



177

Apri la Sacca ed estrai il piccolo oggetto; lo accendi e lo passi a Loreena, che appena lo vede tira un sospiro di sollievo:

"Meno male! Non mi andava proprio di procedere alla cieca..."
"Nemmeno a me. Forza, proseguiamo!"

Vai al **242**.

178

Le fiamme stringono Loreena in una morsa letale. La luce della Chiave delle Anime si affievolisce e scompare nella cortina di fuoco, ma ben presto ricompare, soffocando sempre di più il tuo Incantesimo. Bastano pochi secondi perché Loreena sia di nuovo libera: il suo volto è iniettato di sangue, ma l'Incantesimo l'ha chiaramente indebolita.

"Non avresti dovuto osare... la pagherai!"

Lancia due dadi e annota il risultato. Se arriverai a scontrarti contro Loreena potrai sottrarre quel punteggio dalla sua Resistenza prima di iniziare la battaglia. Ora, se vuoi provare con qualche altro Incantesimo torna al **248**; se invece vuoi tentare la sorte in un duello all'ultimo sangue, vai al **172**.

179

Hyuan si volta, e ti indica il suo sarcofago.

Sono stato sepolto con la mia spada, la Fiamma del Nulla. Dentro di sé racchiude una forza spaventosa... Ora so che sei degno di prenderla, e brandirla in difesa delle forze del bene. Sconfiggi mio padre, e avremo finalmente pace.

Il fantasma rimane impassibile mentre ti avvicini al suo sepolcro e scosti il coperchio di pietra. All'interno, in pugno al suo scheletro, trovi una stupenda spada con un elsa argentata e un enorme rubino incastonato sopra l'impugnatura. Sconosciuti caratteri runici sono incisi su uno dei due lati della lama, che sembra quasi brillare alla tenue luce del braciere. Ti volti per ringraziare Hyuan, ma il fantasma è scomparso. Richiudi il sepolcro e lasci la cripta, pronto a proseguire con maggiore fiducia la tua missione.

Segna la Fiamma del Nulla fra le tue armi da Combattimento corpo a corpo; se ne possiedi già due, devi lasciarne una per poterla prendere. Quando la utilizzi, puoi aggiungere 1 punto alla tua Forza d'attacco, e 2 punti a ogni danno inferto ai tuoi avversari. Aggiungi 1 punto al tuo punteggio massimo e attuale di Mana. Vai al **118**.

180

Avanzi lentamente verso la folla, che continua a osservarti impassibile. Quando sei a una decina di metri di distanza, interamente circondato dalla fredda bruma, ti fermi di nuovo, cercando di capire le loro intenzioni. Improvvisamente i dannati si muovono, avanzando lentamente verso di te. Estrai in fretta l'arma, pronto a farti strada con la forza.

FOLLA: Abilità 9 Resistenza 30

Se possiedi il mantello di Janis, sottrai 2 punti a ogni danno subito durante il Combattimento. Se vinci, vai al **237**.

181

Tutto accade in una frazione di secondo: la ragazza ti osserva stupita, ma riesce a reagire con straordinaria prontezza e annullare il tuo attacco, che si polverizza a contatto con la barriera di luce creata dalla Chiave delle Anime.

"Come osi, vile mortale!"

Un lampo spunta improvvisamente dal cuore della gemma infernale, e ti colpisce una spalla: voli all'indietro e cadi all'interno della cortina di fuoco smeraldo. Dopo qualche secondo, di te non resta che un cumulo di ceneri sparse sul pavimento. Le fiamme si spengono, e Loreena, il guscio corporeo della Chiave delle Anime, rivolge la sua attenzione verso la Porta dei Mondi. Con un sorriso malvagio stampato sul viso, la ragazza supera il varco.

La tua missione termina tragicamente qui.

182

Il demone acquatico crolla al suolo privo di vita. Dopo esserti assicurato che sia morto, raccogli la sua spada: è molto leggera e affilata, e la lama sembra composta di un materiale perlaceo. A parte la spada, non c'è nulla di interessante per te: Mano Nera non si nasconde qui. Puoi andartene e proseguire la tua ricerca.

Se desideri tenere la spada di perla, segnala sul Registro d'Avventura; quando la utilizzi puoi aggiungere 1 alla tua Forza d'Attacco, ma purtroppo puoi servirtene soltanto per due Combattimenti, dopodiché si romperà e dovrai abbandonarla. Torna al **391**.

183

Mormori mentalmente le parole dell'Incantesimo. D'un tratto, ogni particolare ti appare rallentato: le fiamme sembrano dondolare lentamente, e Loreena pare quasi immobile, le sue palpebre lentissime nell'aprirsi e richiudersi. Senza perdere un istante ti lanci in avanti e allunghi un braccio per sottrarle la Chiave delle Anime, ma con un gesto fulmineo la ragazza scarta di lato e ti ferisce con la spada a un fianco.

"Povero sciocco! Pensavi che un simile trucchetto fosse sufficiente?"

Perdi 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo e vuoi provare qualche altro Incantesimo prima di combattere, torna al **248**; altrimenti, non ti resta che passare alla battaglia, andando al **172**.

184

Sei fortunato, pare che si siano convinti. Mentre uno dei due si passa una mano fra i capelli, mormorando delle scuse, il secondo si china dietro di te e taglia la corda che ti lega i polsi. Ti rialzi in piedi, sgranchendo un po' gli arti, e quando sei sicuro che i due hanno abbassato la guardia molli una gomitata in volto al primo e un calcio fortissimo in pieno bassoventre al secondo: entrambi crollano a terra svenuti. Recuperi le tue cose e la tua arma, preparandoti ad andartene, quando sulla soglia sbuca un ometto ben vestito, con i capelli unticci e un viso da topo.

"Complimenti, sei stato molto astuto!"

Vai al **192**.

185

Quando il mostro volante si ferma per un attimo in aria a qualche metro di distanza capisci che è il momento giusto: con un movimento fulmineo sferri il tuo colpo, prima che la creatura abbia il tempo di spostarsi. Il dardo sibila nell'aria notturna, dirigendosi dritto al centro del muso del mostro.

Testa la tua Abilità: se hai successo, vai al **340**, altrimenti al **148**.

186

Ti lanci verso il fondo della passerella con la forza della disperazione. Loreena ti supera agilmente, oltrepassando l'arcata quando a te mancano ancora una decina di metri; senti le pietre vibrare pericolosamente sotto i tuoi piedi, e quando mancano solo un paio di metri alla meta cedono fragorosamente. Spicchi un balzo in avanti, cercando con tutte le tue forze di arrivare a destinazione, e fortunatamente cadi all'interno del nuovo corridoio oltre l'arcata. Puoi finalmente tirare un sospiro di sollievo.

Vai al **95**.

187

Colpisci con tutte le tue forze il pugno di Loreena; la Chiave delle Anime le sfugge e si impenna in aria, ma la ragazza la recupera immediatamente con uno scatto. La pietra, purtroppo, è intatta: una scarica di energia scaturisce dalla gemma e ti brucia una spalla.

Perdi 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, vai al **172**.

188

L'ultimo colpo squarcia il corpo deforme della piovra, che scompare nelle profondità delle acque del laghetto. Ti guardi attorno cercando Loreena, e scopri che fortunatamente si era portata in salvo durante la battaglia, e ora se ne sta distesa sul pavimento di pietra a poca distanza da te. Dopo qualche minuto di riposo per recuperare le forze, ripercorrete lo stretto tunnel e tornate nella stanza dei bassorilievi, pronti a proseguire il vostro cammino.

Se nella battaglia hai perso il pugnale, puoi recuperarlo. Vai al **51**.

189

Estrai la tua arma e ti avventi contro la bestiola, che si prepara a difendersi con i suoi artigli affilati.

STYRAX: Abilità 6 Resistenza 13

Se in precedenza la creatura ti ha morso la mano, sottrai 1 punto alla tua Abilità per la durata del Combattimento. Se vinci, vai al **162**.

190

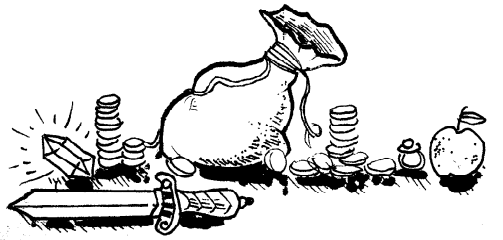
Facendoti strada fra i massi e le pietre, prosegui lungo il tunnel naturale, che dopo pochi passi inizia a salire bruscamente verso l'alto. Presto scorgi una luce, e dopo qualche minuto sei di nuovo in superficie, non molto lontano dall'entrata principale della miniera. Stanco per l'esplorazione, dai una spolverata al mantello, sleghi il cavallo e risali faticosamente in sella, per tornare al sentiero principale.

Vai al **70**.

191

Senza perdere un istante, ti prepari a colpire il tentacolo prima che Loreena venga trascinata in acqua. Nell'attimo in cui lasci andare il tuo colpo, preghi con tutte le tue forze che la tua mira sia perfetta.

Testa la tua Abilità; se hai successo, vai al **42**, altrimenti al **277**.



192

Streedhal comincia a camminare su e giù per la stanza, continuando ad osservarti attentamente. Hai recuperato senza problemi la tua arma, e non ha fatto nulla per impedirtelo. C'è qualcosa di strano nel suo sguardo...

"Cosa sta tramando il tuo capo, Streedhal?"
"Il mio capo?"
"Mano Nera... quali sono i suoi piani?"

L'ometto scoppia in una risata stridula.

"E pensi che se anche lo sapessi lo direi proprio a te?"
"Ti conviene farlo. Non costringermi ad agire con le cattive..."

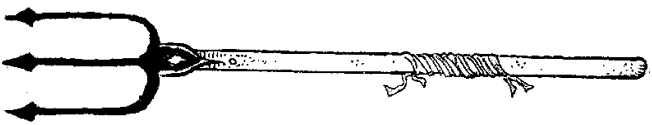
Il suo sguardo cambia all'improvviso. Per un istante, scorgi un bagliore nei suoi occhi; estrae dal fodero una spada

argentata, e comincia a rotearla con sorprendente abilità. Mentre te la punta contro, noti per la prima volta che alla mano sinistra porta un anello dorato, con incastonata una gemma scura che sembra brillare in modo minaccioso alla tenue luce della casupola.

"Streedhal ha giurato di combattere sempre per il suo capo... il suo Maestro... ed è pronto a farlo di nuovo. Preparati a morire!"

STREEDHAL: Abilità 9 Resistenza 19

Non puoi fuggire. Streedhal è immune ad *Aura di Carisma*, *Scherma* e *Attacco Mortale*. Se vinci questo Combattimento, vai al **96**.



193

La Chiave delle Anime continua a roteare molto lentamente a mezz'aria davanti ai tuoi occhi; del suo padrone non pare esserci traccia. Il cristallo vibra leggermente, come se una forma invisibile lo stesse stringendo con tutte le sue forze. Il pavimento inizia a sua volta a scuotersi, e prima che tu abbia tempo di reagire un lampo viola ti colpisce al cuore, strappandoti un grido di dolore. Cadi a terra ansimante, mentre la gemma torna inerte e il silenzio sprofonda di nuovo nella sala avvolta nell'ombra. Ti alzi di scatto e afferri il cristallo... e un flusso di immagini inizia a scorrere nella tua mente come l'acqua di un fiume in piena.

Perdi 5 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, vai al **368**.

Ti risvegli un paio d'ore più tardi, ancora assonnato ma in parte riposato dalle fatiche della giornata e della nottata precedenti. Ti rivesti, raccogli il tuo equipaggiamento e ti dirigi dritto verso l'abitazione del sindaco. Il Sole non è ancora spuntato in cielo, ma un tenue chiarore comincia a filtrare debolmente a est, illuminando la punta degli alberi. Pirian ti attende sulla soglia di casa.

"Non ti ringrazierò mai abbastanza per ciò che hai fatto per noi. Il Maestro Anziano aveva ragione: sei in gamba... sei un autentico campione. Non ho dubbi che riuscirai nella tua missione."
"Grazie, signore, lo spero."

L'uomo ti sorride dolcemente, e poi ti abbraccia con forza.

"Ti do un ultimo consiglio. Mano Nera è astuto, è più furbo di qualsiasi altro uomo abbia mai messo piede in queste terre da tanto, tanto tempo. Ma il suo cuore è malvagio, duro come la pietra, e non si farà alcun problema a eliminarti se dovesse scoprire che sei alla sua caccia. Devi dimenticare anche tu la pietà, mi sono spiegato?"

Annuisci silenziosamente.

"Bene allora, andiamo."
"Andiamo?"
"Sì, andiamo. Vengo con te. Ho già avvisato Johann ieri, dicendogli che mi sarei assentato per qualche giorno per andare al tempio di Wigga: mi sostituirà lui. Anche se a prima vista può non sembrare molto sveglio, è un ragazzo in gamba, e non avrà problemi a cavarsela, ora che il traditore è morto."
"Ma perché..."
"Perché le Colline di Whyred sono piene di insidie, sentieri

pericolosi, vie tortuose, impossibili da percorrere a cavallo... se ti perdi non arriverai mai a destinazione. Il Maestro Anziano mi ha descritto il luogo dove devi arrivare, e credo di sapere dove si trovi. Ti guiderò fin lì, e poi proseguirai da solo."
"Ma... ma io..."
"Niente ma, ragazzo. Chi altri vuoi che possa accompagnarti, se non io?"
"*Io*, per esempio!"

Vai al **243**.

195

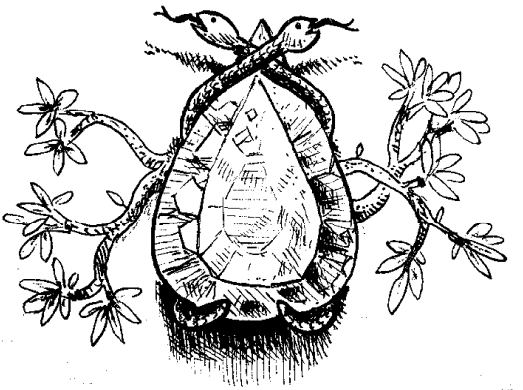
Raggiungi la porta alla tua destra e la apri. Oltre di essa si trova una grande stanza rettangolare, il cui pavimento è coperto da un enorme e stupendo tappeto colorato. Alle pareti sono appesi numerosi quadri di pregiata fattura, sicuramente il frutto migliore degli artisti dell'epoca aurea della Città della Luce. I soggetti sono i più vari: paesaggi notturni, ritratti di giovani principi e anziani di nobili natali, immagini di vita quotidiana dei tempi antichi. Ma quello che ti colpisce di più è il dipinto di una giovane donna dai capelli neri, ritratta sul bordo di una scogliera, il mare in tempesta alle sue spalle. Lo sguardo della donna è puntato direttamente verso l'osservatore, e l'abilità dell'artista è stata tale che sembra quasi che l'immagine dipinta ti stia osservando.

Non c'è nient'altro di interessante in questo luogo. Torni all'ingresso, ma quando sfiori il pomello della porta uno strillo acuto risuona alle tue spalle. Ti volti di scatto, estraendo d'istinto la tua arma: una nuvola biancastra si è formata in corrispondenza del quadro che stavi guardando, e sta lentamente prendendo le fattezze della giovane donna. I suoi lineamenti sono bellissimi, ma gli occhi sono gelidi

come il ghiaccio. Il fantasma lancia un altro urlo agghiacciante, e si lancia verso di te per eliminarti:

SPETTRO: Abilità 10 Resistenza 11

Devi aggiungere 2 punti a ogni danno subito a causa della morsa glaciale del fantasma, ma se possiedi il Mantello di Janis puoi annullare questo svantaggio. Se vinci questo Combattimento, puoi tornare nella sala d'ingresso al **314**.



196

Con un ultimo, disperato fendente colpisci la creatura al centro del petto. Il mostro lancia un grido disumano e crolla a terra, morto. Dopo qualche istante una nuvola di vapore fuoriesce dal suo cadavere, volteggia per qualche istante a mezza altezza e si dissolve nella notte. Il cadavere si sta già decomponendo, ed emana un tanfo pestilenziale. Ti allontani di corsa, per tornare alla piazza del paese, sperando nel profondo del cuore che Rudolf e gli altri abbiano già eliminato l'altra creatura.

Vai al **209**.

197

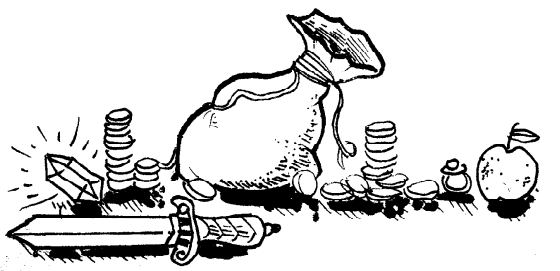
Questa situazione non ti piace per niente. Temi che ti aspetti una trappola, ma non hai modo di scoprire di cosa si tratti senza mettere a rischio la tua incolumità e quella di Loreena. Non ti resta che una possibilità: lanciarti in avanti e sperare che non scatti alcuna trappola.

Testa la tua Abilità: se hai successo, vai al **170**, altrimenti al **281**.

198

Raccogli la sfera e la rigiri fra le mani. È un uovo di Styrax, un oggetto tanto prezioso quanto pericoloso, che non avevi mai visto di persona ma di cui conosci le caratteristiche. Potrebbe rendersi utile durante il tuo viaggio... lo infili nella Sacca e torni al crocevia.

Segna l'uovo di Styrax fra gli oggetti della Sacca. L'uovo di Styrax è esplosivo, e può essere usato per stordire i nemici in battaglia. Puoi utilizzarlo prima di ogni duello: se riuscirai a Testare la tua Abilità con successo, l'uovo colpirà il tuo avversario ed esploderà, infliggendo al nemico un danno pari a 2D. Ma prima di farlo devi lanciare un dado: se ottieni 6 l'uovo esplode fra le tue mani e sei tu a ricevere il danno. Ora prosegui al **303**.



2009 Yanez

Entri nella stanza con l'arma in pugno, pronto a fronteggiare il suo occupante, ma la scena che si mostra ai tuoi occhi è a dir poco curiosa.

Ti trovi in una piccola stanza arredata in modo a dir poco strampalato. Alle pareti sono appesi degli strani arazzi lacerati in più punti, e una bandiera rossa e blu penzola da un gancio appeso al soffitto. Gran parte della saletta è occupata da un imponente tavolo di legno scuro, stracolmo di oggetti dalle forme e dai colori più strani. A capotavola se ne sta seduto un omino vestito come un giullare, con in testa il coperchio di una teiera. il suo sguardo è perso nel vuoto; sorride, mostrando i denti giallastri, e continua a canticchiare senza degnarsi di darvi alcuna attenzione.

Ti avvicini di qualche passo all'uomo, ma questo rimane impassibile, perso fra i suoi pensieri. Loreena allunga una mano verso una pentola arrugginita e solleva il coperchio, per poi scostarsi disgustata: due topi morti sono immersi in una ciotola di insalata ammuffita. La ragazza lascia cadere il coperchio metallico a terra, e improvvisamente l'uomo balza in piedi.

"Oh, finalmente è arrivato, caro il mio duca! E vedo che ha portato con sé la sua gentile consorte! Incantato, signora!" e si toglie il coperchio dalla testa, rivelando una zazzera di capelli grigi e stopposi.
"Ehm..."
"No, no, prego, si accomodi, non faccia complimenti! Archibald arriverà a momenti... è sempre in ritardo, quel maggiordomo, ma stavolta mi sentirà, oh, se mi sentirà..."
"No, non si preoccupi, stavamo solo..."
"Insisto! Volete un po' di arrosto?"

Vi porge un vassoio ricolmo di enormi scarafaggi rinsecchiti.

Loreena si nasconde alle tue spalle, disgustata.

"No, grazie, abbiamo già cenato. Ora dobbiamo..."
"Ah, sempre al lavoro voi grandi uomini, non è vero? Vi capisco, vi capisco... ora le mostro il marchingegno."

Lanci uno sguardo perplesso alla tua compagna.

Vai all' **11**.

200

Non sei abbastanza veloce a scansarti, e un blocco di pietra ti cade in testa fracassandoti il cranio. Non solo hai fallito la tua missione, ma il tuo cadavere rimarrà in eterno in questo luogo dimenticato dal tempo e dal destino.

La tua avventura termina qui.

201

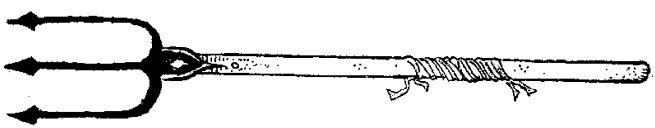
La spiegazione del brigante ti sembra plausibile. Da anni si dice che i ladri abbiano un importante covo da queste parti: cercare di intrufolarsi nel nascondiglio potrebbe essere utile per scoprire i piani del tuo avversario, ed eliminando i suoi sgherri faresti un indubbio servizio per la comunità, ma il Maestro Anziano ti ha raccomandato di essere prudente e non dimenticare mai la tua missione. Inoltre, è piuttosto verosimile che oltre quegli alberi si nasconda una trappola ben più temibile di un solo ladro...

Se vuoi procedere in quella direzione, vai al **110**, altrimenti continua lungo il percorso principale al **303**.

202

Mentre sei disteso a terra, noti che qualcosa all'interno della tua Sacca ha iniziato a brillare. Non fai nemmeno in tempo ad aprirla che le due Gemme del Fuoco che hai trovato nel corso della tua missione sbucano fuori e volano in aria, sfrecciando come fulmini verso l'arcata, per andare a conficcarsi nelle orbite del serpente di marmo. Improvvisamente le fiamme tacciono, e il cancello si spalanca. Il medaglione continua a brillare, emanando una dolce sensazione di calore. Prendi per mano Loreena e avanzi sicuro verso la meta del tuo viaggio.

Cancella le due Gemme del Fuoco dal Registro d'Avventura. Vai al **227**.



203

Il viale prosegue verso sud, e dopo una ventina di metri si restringe improvvisamente, in corrispondenza di due edifici crollati verso il centro della strada. L'aria qui è più leggera, e ti sembra di udire uno strano rumore in lontananza, una sorta di ronzio. Senti che la meta è vicina; speri con tutto il cuore di essere ancora in tempo per fermare Mano Nera e salvare Loreena. Sfiori un attimo il medaglione, ma l'oggetto magico è ancora freddo e impassibile. Non riesci a capire se si tratti di un buon segno...

Ti fai largo fra le macerie, procedendo lungo la via. Poco più avanti la strada si allarga di nuovo, e alla tua sinistra lascia posto a una piccola piazza, oltre la quale sorge una costruzione di forma ovale e dall'architettura imponente, del tutto simile alle antiche arene. La strada continua poi di

fronte a te, verso sud. Stai valutando come proseguire, quando da un cumulo di pietre sbuca fuori un essere con un mantello di squame, armato di tridente e con in testa un elmo a punta, che si avventa contro di te per colpirti:

GLADIATORE: Abilità 8 Resistenza 13

Ti ha colto di sorpresa, quindi non puoi compiere nessuna azione prima del Combattimento. Se vinci, vai al **263**.

204

Provi a digitare più volte delle cifre, ma per quanto ti sforzi non riesci a trovare il numero giusto. Anche Loreena prova un paio di volte, senza alcun risultato. Sconsolati, tornate verso l'uscita e riprendete il vostro cammino.

Vai al **332**.

205

Ti avvicini all'armatura con circospezione. Sembra in discreto stato, ma è evidente che è stata ormai abbandonata da lungo tempo in questo luogo, anche se non capisci perché. All'improvviso, sfiorando l'impugnatura dell'alabarda, odi un tremolio lungo la lamiera e un braccio inizia a muoversi. Balzi all'indietro pronto a difenderti, mentre l'armatura si scuote dal suo sonno ed avanza minacciosamente, brandendo la sua terribile arma.

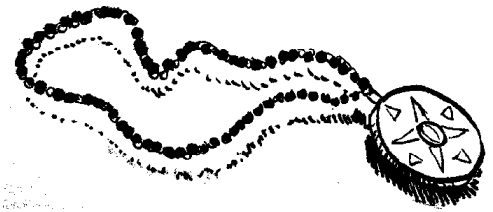
ARMATURA: Abilità 8 Resistenza 18

L'armatura è immune ad *Attacco Mortale* e agli Incantesimi *Ruba Anima* e *Paura*. Se sei un Paladino e possiedi la Caratteristica Speciale *Distruzione* puoi aggiungere 1 a ogni danno arrecatole. Se vinci, vai al **38**.

206

Riesci appena a varcare la porta prima che il pannello si chiuda, ma una goccia d'olio è caduta sulle casse. Improvvisamente un boato scoppia alle tue spalle, e una fiammata ti investe e ti brucia a una gamba. Ti rialzi in qualche modo, gemendo di dolore e imprecando contro la sorte avversa e la tua sbadataggine.

Perdi 1 punto di Abilità; inoltre, lancia due dadi e togli il risultato dal tuo attuale punteggio di Resistenza. Se sei ancora vivo, procedi con l'esplorazione dell'altro corridoio al **140**, oppure torna all'entrata della miniera al **24**.



207

"Sei un giovane valoroso... avrai successo... posso riaprirti il passaggio, ma poi dovrai cavartela da solo... e so che ce la farai... cerca la Fiamma del Nulla, ti aiuterà a compiere la tua missione... che la benedizione degli dei cali su di te, e ti protegga per sempre."

Con le sue ultime forze, il vecchio alza un dito, e un turbine scuote di nuovo la stanza, mentre un alone circolare si apre nell'angolo opposto della stanza. Ti volti per ringraziarlo, ma il vecchio mago reclina la testa, esalando l'ultimo respiro. Senza attendere oltre, ti lanci nel passaggio dimensionale, pronto ad affrontare i pericoli della Città Sommersa.

Vai al **100**.

208

L'impresa dura qualche minuto e ti costa uno sforzo notevole, ma alla fine riesci a liberare lo spadone. Purtroppo però non hai nemmeno il tempo di osservare un secondo il tuo ritrovamento, perché sei distratto da uno strano scricchiolio. In un attimo, dal punto in cui hai estratto l'arma si allunga una crepa, che sale direttamente verso la sommità del tetto della cappella, che inizia a crollare.

Testa la tua Abilità; se la prova riesce, vai al **347**, altrimenti al **200**.

209

Quando arrivi in piazza trovi ad aspettarti un gruppetto di uomini. Fai loro un cenno di assenso col capo, e questi esplodono in una inteminabile serie di grida di gioia.

"Abbiamo eliminato l'altra... è stata dura, ma ce l'abbiamo fatta."
"Ci sono state perdite?"
"No, grazie agli dei! Rudolf è ferito ad un braccio, ma se la caverà."
"Pirian... la ragazza..."
"Stanno bene. Sono a casa. Il sindaco ha detto di raggiungerlo appena ti fossi sbarazzato della bestia... non aveva dubbi che ci saresti riuscito."

All'esterno dell'abitazione del sindaco ci sono alcune persone intente a discutere animatamente; senza troppi riguardi ti fai largo in mezzo al gruppetto e varchi la soglia. Pirian è in salotto, in piedi vicino al focolare, e ci sono anche Kamahl l'oste, Kalpors e Johann. Rudolf è seduto su una poltrona, col braccio destro bendato. La ragazza che avete salvato è distesa sul divano; ha recuperato un po' di colorito, e sembra dormire placidamente.

"Si è svegliata per un attimo, poco fa - sussurra il sindaco, tradendo la forte emozione - ha detto di aver cercato di eliminare una delle bestie, che l'ha presa e trascinata via... che stupida... per fortuna c'eri tu... l'hai eliminata, vero?"
"Sì. È stata dura..."
"Lo sapevo! Il Maestro Anziano ci ha mandato un autentico campione!"

I suoi occhi sono lucidi, e tradiscono una profonda gratitudine nei tuoi confronti. Ti volti a guardare Rudolf; sembra molto sofferente.

"Come va il braccio?"
"Non c'è malaccio... quel bestione aveva la scorza dura, ma alla fine ce l'abbiamo fatta. Non dev'essere stato facile, da soli... complimenti, ragazzo..."

Annuisci silenziosamente: hai finalmente guadagnato il rispetto del capo dei boscaioli. Stai per ringraziarlo, quando il sindaco ti interrompe bruscamente:

"Ora andate: vi voglio tutti al tempio fra dieci minuti."

Il piccolo gruppo si dirige verso l'uscita; stai per andartene anche tu, ma Pirian ti posa una mano sulla spalla. Una lacrima gli sta scendendo lungo la folta barba.

"Non ti ringrazierò mai abbastanza. Senza il tuo intervento, mia figlia sarebbe morta di certo..."
"Ho solo svolto il mio dovere..."
"E tra poco sarai chiamato a farlo di nuovo, figliolo. Uno di loro ci ha tradito: dobbiamo smascherarlo, stanotte stessa."

Vai al **357**.

210

Non puoi permettere che Mano Nera oltrepassi la barriera dimensionale e raggiunga la Porta dei Mondi. Ma non riesci a muoverti, il potere della Chiave delle Anime ti mantiene immobilizzato, alla mercé del tuo avversario, che però al momento non ti sta degnando di alcuna attenzione. Kyril Wassan continua a guardare te e Mano Nera con occhi pieni di terrore.

"Se... se la barriera si apre... mi porterai con te. Promettilo!"
"Te l'ho già detto prima, stupido idiota! Verrai con me, varcheremo assieme la Porta dei Mondi e ci sbarazzeremo di coloro che ti hanno confinato qui!"

Il vecchio annuisce. Si lascia andare a un profondo sospiro, e poi punta il bastone verso il centro del portale. La superficie dello Specchio inizia a brillare di una fulgida luce bianca, e comincia a pulsare con una frequenza sempre più veloce. Le pareti del palazzo tremano violentemente. Cadi a terra, incapace di muoverti. Mano Nera si porta di fronte allo Specchio, brandendo la Chiave delle Anime di fronte a sé; quando la posa contro la superficie metallica, un improvviso lampo violaceo avvolge la sala, e un vortice inizia a svilupparsi al centro dello Specchio.

Vai all' **80**.

211

L'energia sprigionata dal varco dimensionale è troppo potente. Un lampo ti colpisce nel petto, strappandoti un grido di dolore che si perde nel vuoto circostante. Il vortice ti stringe in una morsa gelida; senti le tue forze scemare sempre più, le membra abbandonate al destino di oblio, a vagare nel nulla per l'eternità... ma all'improvviso accade qualcosa di provvidenziale. Una musica dolce e suadente ti desta, e senti

nuovo vigore nelle braccia stanche per le fatiche della missione, e una nuova forza di volontà ti spinge a dominare l'istinto di abbandonarti. Il vortice scompare, e la luce si attenua. Quando riapri gli occhi, ti trovi di fronte qualcosa che ti toglie il fiato.

Perdi 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, vai al **216**.

212

Il sentiero continua ancora per qualche miglio, senza ulteriori diramazioni. Per fortuna non capitano altri incidenti, anche se man mano che avanzi si fa sempre più forte la sensazione che qualcuno attorno a te ti stia osservando. Più di una volta arresti il cammino per guardarti attorno, temendo che qualcuno stia per attaccarti, ma non succede nulla.

Qualche decina di minuti dopo incontri un nuovo cartello che ti avvisa che manca ormai solo un miglio a Festerheim. Sei fortunato: la luce del giorno sta cominciando lentamente a calare, e potrai passare la notte al villaggio prima di ripartire. L'eventualità di accamparsi nel bel mezzo della foresta non era certo la più allettante...

Un centinaio di metri oltre il cartello, la stradina inizia a scendere leggermente, e compie una curva a destra, oltre un fitto filare di arbusti. E appena arrivi alla svolta, ti trovi di fronte qualcosa che ormai speravi di aver evitato.

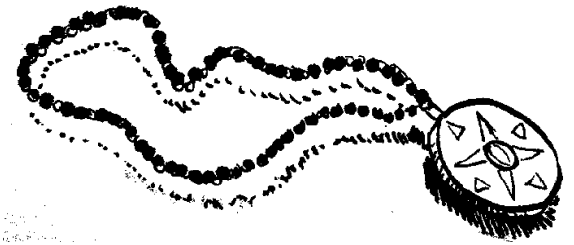
Vai al **2**.

213

Avanzi lentamente verso la folla, che continua a osservarti impassibile. Quando sei a una decina di metri di distanza, avvolto come loro dalla fitta bruma gelata, porti una mano al fodero ed estrai la Fiamma del Nulla. La spada che un tempo appartenne al principe Hyuan brilla leggermente nella nebbia, sprigionando scintille azzurre. Raccogliendo tutto il tuo coraggio, fai un altro passo avanti, e un altro ancora, pronto a uno scontro mortale con la folla di dannati, ma accade qualcosa che non ti aspettavi: la prima fila di persone si sposta lentamente di lato, lasciandoti libero il passaggio. Gli altri, imitandoli, si spostano a loro volta, disponendosi in due lunghe file ai lati del ponte. Procedi ancora in avanti, pronto a colpire in caso di pericolo, ma gli antichi abitanti di Eblis rimangono impassibili e in perfetto silenzio mentre raggiungi l'altra estremità del ponte. Una volta arrivato in fondo, ti volti nuovamente verso il centro della struttura, ma la nebbia ora è così fitta che non riesci più a vederli. Rimetti la spada nel fodero, mormorando mentalmente una preghiera all'anima del principe guerriero che te l'ha donata.

La strada prosegue dritto di fronte a te, salendo leggermente. Poco lontano scorgi la sagoma di un immenso palazzo, avvolto in una fitta nebbia. Sei giunto al cospetto del castello di Kyril Wassan.

Aggiungi 1 punto di Esperienza. Vai al **147**.



214

Se avessi tutto il tempo necessario scassinare la serratura sarebbe un gioco da ragazzi, ma la situazione non è certo delle migliori, e devi cercare sbrigarti...

Testa la tua Abilità; se sei un Ladro puoi togliere 2 al punteggio indicato dai dadi. Se hai successo, vai al **223**; altrimenti, sei costretto a provare ad uscire dalla finestra al **389**.

215

Quando odi il nome di Eblis senti un tuffo al cuore. Hai sentito raccontare decine di volte la leggenda della Città Sommersa, quando frequentavi l'accademia della tua Gilda, e ogni volta un brivido freddo correva lungo la tua schiena, al pensiero della sorte dei suoi abitanti.

Un tempo Eblis, detta la Città della Luce, era la capitale di un antico e potentissimo regno, che si estendeva dalle sponde del Mare Interno fino ai confini orientali delle Terre Senza Nome. Si trovava al centro del Mare Interno, su un'immensa isola vulcanica; i suoi abitanti avevano raggiunto un'incredibile perizia in campo scientifico, tecnico e meccanico, tanto da riuscire a imbrigliare l'energia proveniente dall'interno del suolo e utilizzarla per i propri scopi. Forte della propria saggezza e abilità, il popolo di Eblis aveva ben presto espanso il proprio dominio su tutte le terre conosciute, ma non le sottopose mai a un vero e proprio dominio: Eblis e le altre antiche città vissero a lungo in perfetta concordia, pace e armonia. Tuttavia, un giorno ad Eblis salì al potere Kyril Wassan, uomo perfido e spietato, devoto alle forze del male; una volta divenuto re, Kyril Wassan rivolse tutte le sue energie alla conquista delle terre emerse, circondandosi di alleati assetati di sangue e affidando loro il comando del suo imponente esercito. Per

anni tutto il mondo conosciuto fu squassato dalle guerre, dalle carestie e dalla morte, mentre il giogo di Eblis si stringeva sempre di più.

Ma un giorno, Kyril Wassan compì un atto che sancì non solo la sua fine, ma la scomparsa dell'intera sua civiltà. Ormai il potere sugli uomini non era più sufficiente, e così il perfido sovrano-stregone rivolse tutta la sua attenzione alla creazione di un passaggio dimensionale che gli permettesse di raggiungere gli dei e unirsi a loro. Si narra che un giorno, perso nel suo delirio di onnipotenza, e forte delle sue straordinarie conoscenze scientifiche e magiche, sia finalmente riuscito a dar vita a un oggetto dall'immenso potere, in grado di permettergli di comunicare con tutte le dimensioni dell'universo, compresa quella degli dei. Il mito attribuisce a quell'oggetto il nome di Specchio di Eblis.

Ma questo atto contro natura suscitò le ire delle divinità, che si abbatterono contro Eblis con tutte le loro forze. L'impero della Città della Luce svanì nel nulla, e il mondo tornò libero. Ma Kyril Wassan rifiutò di piegarsi al volere degli dei, e sfruttò le sue ultime energie magiche per isolare la sua capitale, trasportandola in un'altra dimensione, fuori dal flusso del tempo. Eblis, la Città della Luce, scomparve nel nulla; l'isola su cui sorgeva fu sommersa dalle acque, e nessuno ne seppe più nulla. La leggenda dice che Kyril Wassan l'abbia nascosta nelle profondità dell'Oceano Esterno, lontano dagli sguardi irati dei numi, e ancora oggi custodisca gelosamente lo Specchio di Eblis, pur non potendo attivarlo, perché significherebbe la sua fine e la scomparsa della sua perduta città.

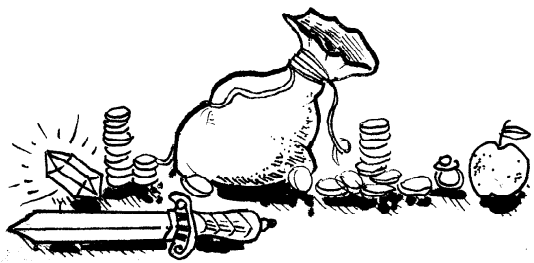
Vai al **268**.

216

Ti trovi in uno stretto tunnel. Le pareti e il pavimento sembrano composti da una strana sostanza, simile a vetro scintillante, e sono percorsi da scariche di luce azzurra. Alle tue spalle il corridoio è sbarrato da una spessa parete, e continua nell'altra direzione fino a perdersi all'orizzonte. La dolce musica che avevi udito ora è scomparsa. A terra giacciono dei frammenti metallici, da cui si sprigiona un lieve fumo azzurro: il medaglione protettivo è andato distrutto nel passaggio dimensionale, ma ha adempiuto al suo compito. Ancora stremato, avanzi nel corridoio, sperando con tutto il cuore di essere ancora in tempo per impedire il folle progetto di Mano Nera.

Il silenzio è rotto solo dal rumore dei tuoi passi. Procedi lungo il tunnel per molto tempo, e finalmente giungi a un bivio, dove puoi procedere a sinistra oppure a destra. Il ramo di sinistra sembra molto simile alla parte di corridoio che hai già percorso, mentre in quello di destra la luce diventa progressivamente minore, e vedi che poco più avanti sbuca in uno spiazzo erboso.

Se prosegui a sinistra vai all' **85**; se preferisci andare a destra, vai al **298**.



217

Eviti una zampata dello Ygghath e ti prepari a rispondere al suo attacco, quando improvvisamente un pesante blocco di pietra cade dal soffitto addosso alla creatura, travolgendola. Il palazzo trema sempre di più, e le pareti iniziano a crollare. Da uno squarcio nella volta di pietra osservi il cielo, e con orrore scopri che è diventato completamente nero, e torrenti di acqua stanno invadendo la Città Sommersa. Ti lanci verso lo Specchio di Eblis, ma è troppo tardi: il passaggio si è chiuso. Ti lasci cadere a terra, attendendo la fine che ti meriti per non aver saputo compiere la missione che ti era stata affidata. Chiudi gli occhi, e aspetti in silenzio che il giudizio degli dei scenda anche su di te.

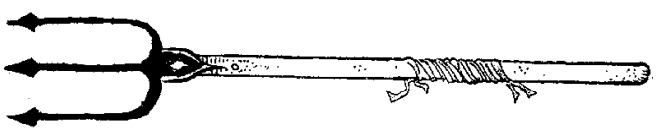
La tua avventura termina qui.

218

D'un tratto, una cortina di fiamme color smeraldo si alza attorno a voi, circondandovi. La Chiave delle Anime, stretta nel pugno della tua amica, sembra quasi pulsare. Gli occhi di Loreena, ormai posseduta dall'infernale artefatto, sono completamente neri, e una risata malvagia deforma il suo volto.

"Preparati alla tua fine!"

Se ti rifiuti di Combattere contro la ragazza, vai al **65**; se vuoi tentare un attacco a distanza, vai al **295**; se vuoi provare a sfruttare qualche Caratteristica Speciale, vai al **164**; se infine vuoi lanciarti in un duello, vai al **172**.



"Tu non sai nulla di tutto questo… vero, Kamahl?"

L'oste ti guarda con aria offesa.

"Io? Cosa dovrei saperne?"
"Mah, non so... per esempio, di chi ha evocato quelle bestiacce. O di chi può avermi chiuso a chiave nella mia stanza."
"Io, evocare quei mostri? Sono solo un oste!"
"Ma in passato sei stato un guerriero, no? Non fai altro che vantartene dalla mattina alla sera!" interviene Kalpors.
"Sssì, e allora? Cosa c'entra?"
"I guerrieri hanno spesso a che fare con bestie della peggior specie. Potresti aver imparato a domarle..."
"Andiamo! Che sciocchezza blateri, sacerdote dei miei stivali!"
"Se sono sciocchezze lo decideremo assieme."

Il sindaco fa un cenno a Rudolf, che si alza e solleva di forza Kamahl, spingendolo verso l'ingresso. L'oste continua a protestare in modo veemente, ma le proteste sono vane. Improvvisamente, quando il gruppetto giunge vicino al portone questo si spalanca, e un vento impetuoso comincia a soffiare dentro il tempio, rovesciando le panche delle prime file. Il turbine ti sbalza e ti manda a sbattere con una spalla contro la parete di pietra. Mentre cerchi faticosamente di rialzarti, vedi i tuoi compagni sollevati dal vento e trascinati all'esterno; poi, il portone si chiude sbattendo fragorosamente. Siete rimasti solo in due... E ciò che vedi ti lascia senza parole.

Perdi 2 punti di Resistenza. Vai al **351**.

220

Il tuo colpo è preciso e implacabile; il lupo crolla a terra su un fianco, ansimando per il dolore: un'ampia ferita si apre sul suo petto, e una macchia di sangue si spande sul terreno, lanciando strani bagliori alla luce del fuoco. Mentre altri lupi arretrano impauriti, ne approfitti per finire il capobranco. Speri vivamente che ciò basti a tenerli a bada, in attesa che torni il Sole e le bestiacce fuggano nei loro nascondigli, ma bastano pochi minuti perché tornino ad avvicinarsi in modo minaccioso. Ti volti verso Loreena per dirle di stare indietro, ma la vedi estrarre da una piega della veste una spada corta, pronta a difendersi. Un attimo dopo i lupi si lanciano all'attacco, due contro di te e due contro Loreena.

LUPO 1:	Abilità	5	Resistenza	10
LUPO 2:	Abilità	4	Resistenza	12

Se sopravvivi, vai al **315**.

221

Un dolore immenso e un'ira irrefrenabile ti pervadono l'animo. Non puoi restare in attesa un secondo di più: spicchi un balzo giù dalle scale, pronto ad affrontare i tuoi avversari finché puoi ancora sfruttare l'effetto sorpresa. Il vecchio re di Eblis lancia un urlo e si nasconde dietro al suo trono, ma la reazione di Mano Nera è molto più feroce: non appena ti vede saltare giù, il bandito allunga un braccio verso di te e un raggio scuro scaturisce dalla Chiave delle Anime, stretta nel suo pugno, colpendoti in pieno. Un dolore lancinante ti scuote il petto, facendoti cadere a terra in ginocchio.

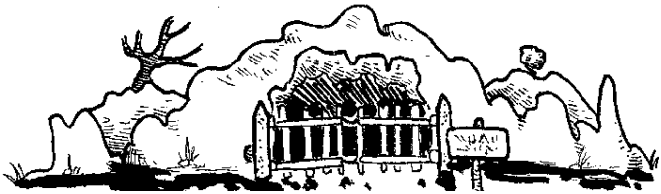
Somma i tuoi attuali punteggi di Resistenza e Mana. Se il totale è uguale o superiore a 30, vai al **128**, altrimenti al **292**.

222

Il sentiero procede inerpicandosi lungo il fianco della collina; il tuo cavallo arranca un po', ma riesce a reggere e a guidarti lungo il percorso. Dopo una ventina di minuti noti che il sentiero si fa ancora più accidentato: le erbacce crescono fra i ciottoli, e i cespugli invadono sempre di più il percorso. A prima vista, non noti tracce del passaggio di alcun essere umano. Forse sei il primo a osare salire in cima alla collina da parecchio tempo...

A un certo punto il sentiero compie una stretta curva a destra, e si interrompe bruscamente. Poco più avanti però si apre una grotta. All'esterno noti un cartello di legno, consumato dalla pioggia e dalle intemperie. Intuisci che un tempo doveva esserci scritto sopra qualcosa, ma le lettere ormai sono illeggibili.

Cosa scegli di fare? Se vuoi tornare al bivio e riprendere la strada principale, vai al **70**. Se scegli invece di entrare nella grotta ed esplorarla, procedi al **24**.



223

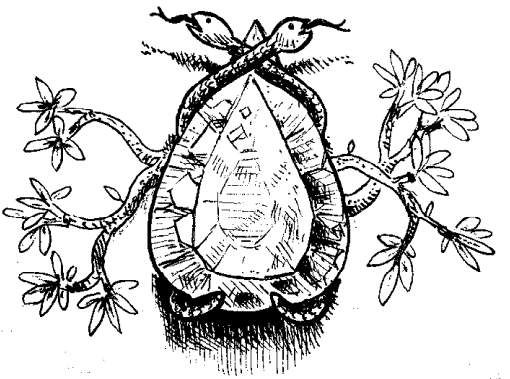
Dopo qualche istante senti il rumore del perno metallico che cade all'esterno della serratura. Provi a girare il pomello, e stavolta la porta si apre. Ringrazi mentalmente gli dei e ti fiondi giù per le scale per andare a scoprire cosa stia succedendo.

Vai all' **89**.

224

Man mano che prosegui la strada si fa più stretta, e procedere diventa sempre più complicato a causa delle macerie che sono accumulate sulla pavimentazione. Una decina di metri più avanti, sulla tua destra, sorge una grande costruzione a due piani, di colore chiaro, che ti sembra esplorabile. Sopra il portone d'ingresso sono disegnati i simboli di una spada e una lancia incrociate.

Se vuoi provare a entrare, vai al **275**; se vuoi proseguire, vai al **37**; se preferisci invece tornare indietro, torna al **17** e scegli un'altra opzione.



225

Ora che sei di nuovo solo nella piazza principale, devi decidere alla svelta come proseguire la tua missione.

Se scegli di esplorare il tempio, vai all' **88**; se vuoi lasciare la piazza prendendo il viale a sinistra, vai al **283**; se scegli infine il secondo viale, vai al **391**.

226

Entri nella grotta, seguito a breve distanza da Loreena; stai per consigliarle di estrarre la spada, ma voltandoti scopri che l'ha già fatto, e si guarda attorno impaurita. Come ti era parso da fuori, si tratta di una grotta naturale di forma semicircolare, e al centro sono accumulate pesanti rocce squadrate, forse i residui di alcune costruzioni scavate nella roccia. L'ambiente attorno a voi è spoglio e umido; procedete per qualche metro costeggiando le spesse pareti, ma non notate nulla di interessante. Stai per andartene, quando un ruggito fa tremare le pareti dell'antro e una grossa sagoma balza fuori da dietro il mucchio di pietre. Un immenso orco si avventa contro di voi, brandendo un coltellaccio arrugginito, e non potete far altro che difendervi.

ORCO: Abilità 7 Resistenza 20

Aggiungi 1 punto alla tua Abilità, visto che al tuo fianco combatte anche Loreena. Se vinci, vai al **39**.

227

Improvvisamente avverti una sensazione di freddo. Riapri gli occhi: ti trovi all'interno di un lunghissimo corridoio di pietra scura, le cui pareti sono percorse da fasci di luce azzurrina che si perdono all'orizzonte davanti a voi. Ti volti indietro, e scopri che il cancello è scomparso, e alle tue spalle si trova solo uno spesso muro di pietra; Loreena si avvicina, lo tasta con le mani e ti lancia uno sguardo perplesso e preoccupato. Non si tratta di un'illusione: il passaggio che vi ha portato fino a qui è svanito.

I vostri passi echeggiano nel silenzio, mentre vi dirigete fianco a fianco verso il fondo del corridoio. Loreena ha sfoderato la sua spada, pronta ad affrontare i pericoli che sicuramente incombono su di voi; la ragazza ha già dato

prova di coraggio, lucidità e abilità, ma ora la prova sarà ardua, e non riesci a nascondere un certo timore per ciò che potrebbe succedere. Cercando di scacciare i cattivi pensieri, fissi lo sguardo di fronte a te, cercando di distinguere il percorso.

Dopo una decina di minuti di cammino, il corridoio termina sotto un'imponente arcata di marmo, sovrastata da un bassorilievo del dio Moothanan. Oltre di essa si estende una lunga passerella di pietra, che serpeggia per alcune decine di metri e va a terminare in un'altra parete di pietra più avanti. Oltrepassi l'arcata, ma subito ti blocchi: la passerella sembra evanescente, e sotto di essa si estende una coltre di fumo scuro dalla quale emergono guizzanti lampi di luce. Loreena è immobile, in attesa della tua prossima mossa.

Se sei un Mago e sei in grado di lanciare l'Incantesimo *Levitazione*, vai al **23**; altrimenti, se vuoi lanciarti di corsa lungo la passerella, vai al **333**; se preferisci aspettare e valutare meglio le alternative, vai al **365**.

228

Hai forse un ultimo barlume di speranza di rompere il legame fra la gemma infernale e la tua amica, liberandola dal potere della Chiave delle Anime. Sfoderi la tua arma e parti all'attacco, e non appena Loreena si fa avanti per parare il tuo assalto lasci cadere a terra l'arma e spicchi un balzo in aria. Afferri al volo la testa della ragazza con l'avambraccio, e

ricadi a terra sbattendola contro il pavimento di marmo. La gemma scivola via dalla mano di Loreena, e rotola a qualche metro di distanza.

Testa la tua Abilità, aggiungendo 3 al risultato dei dadi. Se la tua attuale Resistenza ammonta a 12 punti o meno, aggiungi ancora 2, se invece supera i 25 punti togli 2 al valore indicato dal lancio di dadi. Se superi la prova, vai al **54**, altrimenti al **345**.

229

La luce comincia ad affievolirsi nelle strade di Festerheim. Il sindaco si rialza dalla poltrona, va alla finestra e chiude le imposte, dopo aver acceso una grande lampada. Lo osservi mentre armeggia con un cassetto del mobile in fondo alla stanza, e vi estrae un vasetto. Poi, torna a sedersi e lo apre, lasciando scivolare parte del suo contenuto sul tavolo. Dentro c'è una strana polvere nera, luccicante e dall'odore pungente.

"L'ho trovata ieri mattina, dentro una bottiglia ai piedi della statua di Bernard."
"Cos'è questa polvere?"
"È Shragazan, uno degli esplosivi più potenti che esistano. Ho visto cos'è in grado di fare durante le mie battaglie... intere case divelte da quantità appena poco superiori a questa. Esplode automaticamente quando raggiunge una certa temperatura, o quando viene a contatto con olio o altri liquidi caldi. Ora l'ho bagnata, non può più nuocere. Ma poteva causare una strage... Se non l'avessi scoperta e riconosciuta, a mezzogiorno l'ordigno sarebbe sicuramente esploso."
"Un attentato? Perché?"

Pirian scuote il capo mestamente.

"Hai sentito Johann: c'è ancora chi preme per mantenere questa maledetta tregua, nonostante ci abbia dato più problemi che vantaggi, e abbia completamente distrutto l'onore di questa città. Ma ogni tanto si leva la voce di qualcuno che propone di romperla, ed eliminare i briganti del bosco una volta per tutte. L'anno scorso fu Parghal il carpentiere... poveretto... fu trovato morto vicino al ponte, appeso a un albero. Da allora tutti se ne sono rimasti buoni... ma forse Mano Nera vuole ricordare alla gente da che parte stare."
"Non credo di aver capito... Credi che sia stato Mano Nera a mettere quell'ordigno nella piazza?"

Il sindaco scoppia a ridere.

"Ma mi prendi per uno sciocco, figliolo? Certo che no! Mi pare ovvio: deve avere una spia."
"Una spia?"
"Purtroppo sì. Lo sospettavo da un po' di tempo, ma questa bomba me ne ha dato la certezza: c'è una talpa nel villaggio. E ora sa che sei qui, anche se per fortuna non conosce la tua missione. Stai bene attento a non farne parola con nessuno: il Maestro Anziano ti ha affidato alla mia protezione, e non voglio che ti succeda nulla finché sei nel mio villaggio."
"Grazie, signore."

Vi alzate entrambi e vi stringete la mano, poi ti avvii verso l'entrata; quando stai già stringendo la maniglia, ti sorge un improvviso dubbio.

"Signor sindaco, mi dica una cosa: se sa che c'è una talpa nel paese... perché ha convocato la riunione?"

L'uomo ridacchia, facendo vibrare la barba scura.

"Tanto per cominciare, avrei destato molti più sospetti non

consultandoli come faccio abitualmente. E poi, è proprio per questo che ho chiamato solo loro. Potrei sbagliarmi, ma sono convinto che la talpa sia uno di loro tre, e ora che sei qui, chiunque sia, agirà molto presto. Se ho ragione, ora la talpa sa che le Gilde hanno mandato qualcuno qui a Festerheim con un'importante missione da compiere, ma non sa quale sia la missione."
"E quindi cercherà di scoprirla."
"Esatto."
"E si tradirà."
"È quello che spero. Il Maestro Anziano mi ha detto che sei dotato di straordinarie capacità, e che posso fidarmi ciecamente di te. Ed è così che farò: mi fiderò di te... e del mio istinto. Il traditore non sa che siamo alla sua caccia, perché ho rimesso la bottiglia al suo posto dopo aver neutralizzato l'esplosivo, quindi se tutto va bene penserà solo di aver pasticciato nel prepararla. Ma non posso rischiare un attentato nel mio villaggio: questa è un'occasione d'oro per scoprire chi sia il traditore senza che nessun innocente rimanga ferito, o peggio. So che così facendo metto in pericolo la tua vita, ma cerca di comprendermi... Mi aiuterai?"

Gli stringi di nuovo la mano, sorridendo.

"Grazie, figliolo! Ma mi raccomando, non compiere nessuna mossa azzardata: se credi di aver individuato il colpevole, corri semplicemente ad avvertirmi e farò io il resto. Non rischiare per nessun motivo di mettere a repentaglio la tua missione. Ora va', ragazzo, ho riservato una stanza per te alla locanda. Ci vediamo qui domani, un'ora prima dell'alba: occhi bene aperti, mi raccomando!"

Lo saluti e torni nella piazza principale di Festerheim.

Vai al **136**.

230

Le fiamme stringono Loreena in una morsa sempre più stretta, finché la luce della Chiave delle Anime scompare. Ma all'improvviso la sfera infuocata si allarga, e Loreena ricompare fra le fiamme, i suoi occhi iniettati di sangue.

"Non avresti dovuto osare... avrai la fine che meriti!"

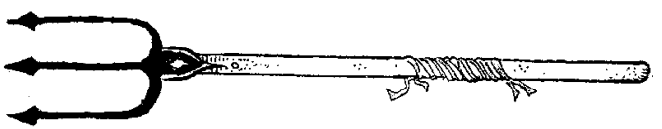
Le fiamme si comprimono in una sfera, che sfreccia nell'aria nella tua direzione. Non hai nemmeno il tempo di scansarti: il fuoco ti avvolge e ti consuma in una frazione di secondo. Quando Loreena varca vittoriosamente la Porta dei Mondi, di te non è rimasto che un misero mucchietto di cenere.

La tua missione ha termine qui.

231

Ti avvicini cautamente all'apertura, gettando uno sguardo all'interno, ma all'improvviso vieni accecato da un lampo di luce. Loreena ti tira per il braccio, ma non riesci a muoverti: dal foro si sprigiona un vortice che ti spinge all'interno della parete, risucchiandoti. Cerchi con tutte le tue forze di aggrapparti alla tua compagna per sfuggire alla presa.

Testa la tua Abilità; se non sei un Ladro o un Guerriero togli 1 al risultato dei dadi. Se la prova riesce, vai al **158**, altrimenti al **367**.



232

Per un attimo speri di riuscire a sfilare la gemma a Loreena, ma la ragazza ti spinge via e ti colpisce a un fianco, procurandoti un grosso taglio. Ti rialzi di scatto, pronto all'ormai inevitabile duello.

Perdi 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, vai al **172**.

233

Non ti trovi certo nella situazione migliore per raccogliere la concentrazione, ma le tue arti magiche potrebbero comunque esserti utili. Devi agire immediatamente, e sai anche come farlo. Chiudi gli occhi e pronunci sottovoce le parole dell'Incantesimo *Nebbia*, sperando di avere abbastanza forze da riuscire a lanciarlo.

Testa la tua Abilità per scoprire se l'Incantesimo riesce. Se hai successo, vai al **255**; se fallisci, vai al **327**.

234

Senza pensarci su due volte, allunghi una mano. La gemma rimane immobile, e si lascia afferrare senza opporre resistenza. Non appena chiudi il pugno sull'antico cristallo, un flusso di immagini inizia a scorrere nella tua mente come l'acqua di un fiume in piena. La Chiave delle Anime sta svelando i suoi segreti.

Vai al **368**.

235

Trovi senza difficoltà la stanza 5 e la apri con la chiave che ti ha dato Kamahl. È piccola, ma molto confortevole; il letto sembra morbido, e dalla finestra si gode un bel panorama della piazza principale, ormai vuota e avvolta dalle tenebre. Ti concedi un bagno caldo e poi ti sdrai a letto. Sei stanco morto, e ti addormenti quasi subito.

Ti sembra che sia passato solo qualche istante, quando un grido lancinante ti sveglia. Balzi in piedi di scatto e corri alla finestra; una piccola folla si sta riversando in strada, cercando la fonte del rumore. Subito dopo, il silenzio della notte viene di nuovo squarciato da un boato, cui segue un grido disumano. La gente in piazza comincia a scappare nei vicoli e a rifugiarsi nelle case. Da qui non riesci a capire cosa stia succedendo; ti rivesti in un baleno, recuperi il tuo equipaggiamento e fai per uscire, con l'arma in pugno... ma la porta è bloccata! Provi con tutte le tue forze ad aprirla, ma il pomello sembra incastrato.

Se sei un Paladino e possiedi la Caratteristica Speciale *Distruzione*, vai al **336**; altrimenti prosegui al **139**.

236

Tenti con tutte le tue forze di resistere all'assalto mentale di Loreena, ma devi desistere. La sua energia è troppo forte... ti accasci al suolo, privo di volontà.

"Trafiggiti con la tua arma. Lentamente..."

Incapace di reagire, sfoderi la tua arma e la punti allo stomaco, trafiggendoti un centimetro alla volta. Continui a spingere all'interno, incurante del dolore e del sangue che scorre copioso a terra, finché la punta dell'arma trapassa la tua schiena, e poi ti accasci al suolo. L'ultima immagine che

cogli prima di esalare l'ultimo respiro è la risata malvagia di quella che un tempo fu la tua amica e ora è soltanto il fantoccio corporeo della Chiave delle Anime, la sua via verso la conquista del mondo.

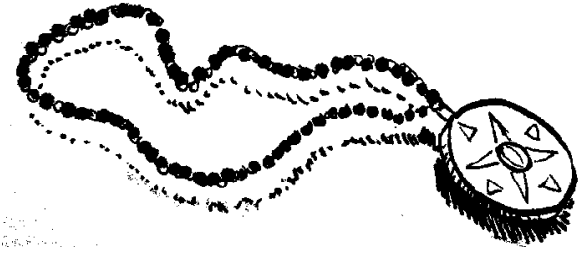
La tua missione ha termine qui.

237

Lasci partire un preciso fendente, che colpisce una grassa donna che cercava di colpirti con un pugno; spingi con forza un ultimo oppositore, che finisce a gambe all'aria alla tua destra, e ti lanci di corsa verso l'altro capo del ponte. Non hai modo di verificare se la folla ti stia inseguendo, ma senti la nebbia gelida stringerti in una fredda morsa. Quando arrivi in fondo al ponte lanci un timido sguardo all'indietro, e con grande sorpresa scopri che la folla è in piedi al centro del ponte, immobile. Uomini e donne di un'epoca lontana ti osservano coi loro occhi sbarrati, mentre scompari nella nebbia, proseguendo lungo la via.

La strada prosegue dritto di fronte a te, salendo leggermente. Poco lontano scorgi la sagoma di un immenso palazzo, avvolto nella fitta nebbia. Sei giunto al cospetto del castello di Kyril Wassan.

Vai al **147**.



Non avevi mai maneggiato questo oggetto, ma credi di aver capito di cosa si tratti.

"È una Gemma del Fuoco."
"Cos'è?"
"È un oggetto molto, molto raro e altrettanto pericoloso. Serve a intensificare il potere di un individuo, o a trasmettere l'energia magica da un luogo a un altro e da una persona a un'altra."
"Trasmettere l'energia magica?"
"Esatto. Se da qualche parte qualcuno possiede un'altra pietra del fuoco ed è dotato di sufficiente perizia con le arti magiche per dominarla, può entrare in contatto con chiunque ne possieda a sua volta una, e cedergli o sottrargli la sua energia magica, se egli è consenziente."
"Come avrà fatto Kalpors a crearla, o impossessarsene?" sbotta Rudolf.
"Credo sia improbabile che lo abbia creato da sé. Per quel che ne so, è qualcosa che solo un membro anziano della Gilda dei Maghi può fare. Quanto all'impossessarsene..."

Il gelo crolla sul vostro gruppetto: sapete fin troppo bene chi potrebbe aver fatto avere la gemma al sacerdote.

"Ma come avrà imparato a servirsene?"
"Non lo so..."

Pirian si rimette in piedi e ti allunga una mano per aiutarti a rialzarti a tua volta.

"Non ci pensare. Non stanotte. Andiamo, è ora che questa nottata finisca."

Rudolf, con l'aiuto di Johann, solleva il cadavere di Kalpors e lo porta via verso il retro del tempio, mentre tu, Kamahl e il

sindaco ve ne andate verso il centro della piazza; poi, il sindaco ti saluta e torna alla sua abitazione, mentre tu e Kamahl vi dirigete alla locanda. Quasi non lo senti mentre ti augura la buonanotte; sali le scale, perso fra le mille domande che ti affollano la mente, e ti rimetti a letto. Il sonno per fortuna arriva presto a sottrarti dai tuoi pensieri.

Ricordati di segnare la Gemma del Fuoco fra gli oggetti della borsa nel Registro d'Avventura. Recuperi 6 punti di Resistenza grazie al riposo. Vai al **194**.

239

Loreena tenta di contrastare in qualche modo il turbine ghiacciato, ma il tuo Incantesimo è forte e preciso. Il suo braccio rimane bloccato nella morsa del gelo, e ben presto tutto il suo corpo è avvolto dal ghiaccio. Solo il suo pugno sinistro, con la Chiave delle Anime stretta al suo centro, sporge dal blocco. Sfili la gemma dalla mano di Loreena e la getti fra le fiamme. Il blocco di ghiaccio improvvisamente inizia a vibrare, ed esplode, sbalzandoti all'indietro. Loreena è furiosa, ma nei suoi occhi ti sembra di scorgere anche una certa tensione.

"Niente male... ma ancora troppo poco per fermarmi. Se vuoi avermi, devi sconfiggermi!"

Alza la spada e si avventa contro di te. Hai cercato di salvarla in tutti i modi, ma non hai altra scelta: se vuoi impedire che l'Universo finisca nelle spire dell'odio, devi eliminarla. Una lacrima scorre lungo la tua guancia, mentre il tuo primo colpo va a segno.

LOREENA: Abilità 9 Resistenza 25

Se possiedi il Mantello di Janis, togli 3 punti ad ogni danno

subito; se possiedi la Fiamma del Nulla, aggiungi 4 punti ad ogni danno inferto. Gli Incantesimi hanno efficacia dimezzata, ma se vuoi provare a formulare il sortilegio *Clone* vai immediatamente al **358**. Non puoi fuggire. Se vinci questo Combattimento, vai al **400**.

240

Improvvisamente l'anello che hai sottratto al capo dei briganti del bosco inizia a brillare.

"Ma quello è... oh, ma allora sarà un gioco da ragazzi. Quei ninnoli sono facili da creare, e permettono di controllare la mente dei propri schiavi con estrema facilità. Ne vuoi una prova? *Obbedisci*!"

Testa la tua Abilità: se indossi il Mantello di Janis sottrai 1 al risultato dei dadi; se sei un Mago o un Accolito sottrai ancora 1; se il tuo attuale punteggio di Resistenza è 10 o meno, aggiungi 2. Se superi la prova, vai al **52**, altrimenti al **236**.

241

Le immagini che scorrono nella tua mente ti stanno distruggendo. Cerchi di ripeterti che è solo un'illusione, ma per quanto ti sforzi l'immagine della creatura alata che colpisce Loreena non scompare; dopo quelle che ti sembrano ore di agonia, riapri improvvisamente gli occhi, scoprendo di trovarti di nuovo nella stanza sotterranea, disteso sul pavimento, con la testa posata in grembo alla tua compagna di viaggio.

"Ci sei, campione?"
"Sì... credo di sì..."
"Mi dispiace, è tutta colpa mia..."
"Lascia perdere."

"Hai urlato..."
"Lo so."
"Cosa hai visto?"

Per un attimo rivedi l'immagine della creatura che graffia il volto di Loreena coi suoi enormi artigli; chiudi gli occhi e riprendi fiato, e quando li riapri la visione è scomparsa.

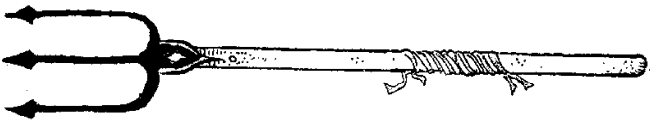
"Nulla."
"Ce la fai a rialzarti?"

Annuisci, e ti rimetti a sedere. Loreena si rialza in piedi e ti dà una mano a fare altrettanto. Inizialmente avverti una forte sensazione di dolore al petto e di nausea, che ti fanno temere un nuovo svenimento, ma per fortuna nel giro di pochi secondi sei di nuovo in grado di procedere sulla tua strada. Quando state per lasciare la stanza, Loreena ti indica un angolo della parete di sinistra rispetto all'ingresso.

"Guarda laggiù! Non avevo notato quel passaggio!"

Nella parete effettivamente si è aperto uno stretto cunicolo, largo all'incirca mezzo metro e alto poco più di un metro e mezzo. Provi a dare un'occhiata all'interno, ma non riesci a vedere nulla.

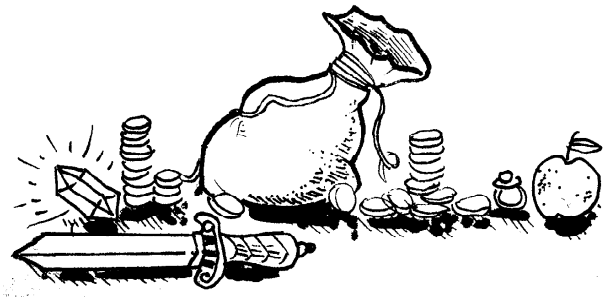
Lancia un dado, aggiungi 3 e sottrai il risultato alla tua Resistenza attuale. Se sei ancora vivo, e vuoi esplorare il nuovo passaggio, vai al **257**, altrimenti torna nel corridoio principale al **51**.



242

Il tunnel prosegue diritto per un altro centinaio di metri, poi il passaggio si allarga e l'ambiente cambia repentinamente: le pareti di roccia diventano più ruvide e percorse da venature nere e rosse, e la strada termina in un ammasso roccioso di forma irregolare. Ai due lati del tunnel si aprono due aperture di forma vagamente ovale.

Se scegli di seguire la diramazione di sinistra, vai al **94**, se invece vuoi procedere a destra vai al **279**.



243

"Loreena! Che ci fai in piedi a quest'ora?"

La ragazza esce in punta di piedi di casa, guardandoti con aria un po' perplessa.

"Vi ho sentiti confabulare..."
"Beh, allora torna a letto. Te l'avevo detto che sarei andato via qualche giorno..."
"Sì, ma avevi detto che andavi al tempio, non sulle colline!"
"Che differenza fa?"
"Che differenza fa? Che io ci sono stata un sacco di volte, ecco che differenza fa! E conosco quei sentieri molto meglio di te, se è per questo! Lo accompagno io..."

"Non se ne parla! Stavolta è diverso!"
"Cosa è diverso?"
"Ci sono i briganti!"
"Non c'è nessun brigante lassù! Lo sai anche tu!"
"Ma... non importa, stavolta è diverso!"
"Va bene, ne ho abbastanza, torna a letto e non dire a nessuno quello che hai sentito!"
"Non se ne parla nemmeno! Ho diciassette anni, posso benissimo prendere da sola le mie decisioni! Vengo con voi!"

Le loro voci stanno diventando decisamente troppo forti, temi seriamente che qualcuno senta le vostre parole e scopra la tua missione. Fai segno ad entrambi di tacere, e rifletti un attimo sulla situazione. Preferiresti non avere nessuno vicino, perché temi fortemente che i pericoli sulla tua strada si moltiplicheranno man mano che ti avvicinerai al covo di Mano Nera, ma d'altra parte Pirian ha ragione: non conosci la strada, e hai poco tempo. Devi arrivare presto al nascondiglio segreto, prima che Mano Nera ti scopra e fugga via. E per farlo hai bisogno di una guida sicura. Guardi Pirian dritto negli occhi: hai preso la tua decisione.

"Signore, lei serve qui. Potrebbero esserci altri traditori al villaggio, e senza di lei potrebbero scatenare l'inferno. Mi accompagnerà Loreena, se lo desidera; ha sfidato delle creature infernali per difendere il suo villaggio: saprà guidarmi verso la mia meta, ne sono sicuro."

La ragazza rivolge al padre un sorriso soddisfatto.

"Beh, siamo tutti d'accordo allora... Vado a prendere le mie cose. Torno in un attimo!"

Pirian rimane impassibile; temi che stia per rivolgere la sua ira contro di te, ma l'uomo non apre bocca: rimane in piedi al tuo fianco fino al ritorno della figlia, che vi raggiunge dopo

qualche minuto con un sacco di tela sulle spalle.

"Andiamo, su, non perdiamo tempo!"

La ragazza si lancia a passo spedito lungo la strada verso il bosco. Pirian torna a guardarti, e ti allunga la mano.

"Abbi cura di lei. E abbi cura di te. Gli dei vigilano sulla tua missione, ti porteranno alla vittoria."
"Lo spero."

Lo saluti con un cenno della mano e ti avvii dietro a Loreena, che è già arrivata in fondo alla via senza aspettarti.

Vai al **3**.

244

Il terremoto si fa sempre più violento; Loreena ti stringe con forza la mano, guardandosi attorno spaventata. Cerca di dirti qualcosa, ma il rumore assordante copre le sue parole. Cercate di sorreggervi a vicenda, ma l'ennesima scossa vi scaraventa entrambi a terra.

La roccia dell'aquila sembra vibrare, e il bagliore del simbolo alla sua base si fa sempre più intenso. All'improvviso avverti una forte sensazione di calore al petto. Porti una mano al collo ed estrai il medaglione: il pendente di metallo è diventato rosso fuoco, e getta lampi di luce in tutte le direzioni. D'istinto, te lo sfili e lo alzi a cielo; un lampo di luce sgorga dal pendente e va a colpire la roccia dell'aquila, che viene circondata da un alone di luce rossastra. Dopo qualche istante il frastuono e il terremoto finalmente cessano. Il medaglione continua a luccicare, ma più debolmente. Loreena balza in piedi, con i capelli sparsi al vento e lo sguardo spiritato.

"Ma cosa... cosa diavolo è successo? Si può sapere che hai combinato? In che pasticcio mi stai cacciando, campione? Non vorrai mica che ci rimettiamo... ma che diavolo..."

La ragazza lancia un urlo di sorpresa, e indica qualcosa alle tue spalle. Ti volti, e scopri che in mezzo al burrone è comparsa una piccola passerella di legno, che scende fino al fianco della collina di fronte a voi. Non c'è dubbio che si tratti della strada verso il nascondiglio di Mano Nera, e non sai per quanto sarà ancora percorribile. Non hai scelta: raccogli in fretta le tue cose e ti lanci verso la passerella, tenendo stretta in una mano la tua arma e nell'altra il medaglione protettivo.

"Dove stai andando?"
"Torna immediatamente al villaggio, Loreena!"
"E tu che fai? Non posso lasciarti andare laggiù da solo!"
"Torna al villaggio, niente discussioni!"
"Ma..."

La terra inizia a tremare di nuovo, mentre il cielo diventa improvvisamente scuro e denso di nubi grigiastre. La roccia dell'aquila inizia a sgretolarsi, e il fianco della collina è squassato da violente scosse. Senti il boato delle rocce e degli alberi che crollano sotto la violenza del terremoto. Loreena barcolla pericolosamente e scivola verso il bordo del crepaccio; allunghi una mano e la afferri un attimo prima che cada giù nell'abisso. Un lampo squarcia il cielo, e va a cadere sulla sommità della roccia, e una voragine inizia a spalancarsi a pochi passi da voi. Non hai scelta: prendi per mano la ragazza e ti lanci a testa bassa lungo la passerella di legno, pregando gli dei che non si tratti dell'ennesima trappola.

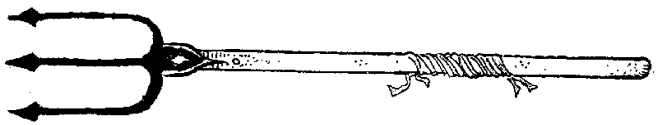
Vai al **121**.

245

Hai un solo, minimo barlume di speranza di poter ancora salvare la tua amica. Puoi provare ad esorcizzare la ragazza, tentando di strappare alla Chiave delle Anime il controllo della sua mente e della sua anima. Ma non sarà un'impresa facile...

Alzi l'asta al cielo, e la abbatti con forza sul pavimento. Un vento turbinoso si sprigiona attorno a te, scuotendo le fiamme smeraldo. Loreena arretra di qualche passo, mentre inizi la formula di esorcismo.

Testa la tua Abilità e aggiungi 3 al risultato dei dadi; se la tua Resistenza attuale è meno di 12, aggiungi ancora 2, se invece ne hai 25 o più togli 2; se possiedi il Mantello di Janis, togli 1. Non puoi utilizzare nessun punto di Mana per modificare il risultato dei dadi. Se la prova riesce, vai al **144**, altrimenti al **370**.



246

Provi con tutte le tue forze a cercare di liberarti dalla corda, inutilmente. Ormai sono passati parecchi minuti da quando sei appeso, cominci a perdere le forze e la gamba ti fa molto male. Non riuscirai a resistere ancora a lungo prima di svenire...

Lancia un dado e aggiungi al totale il tuo punteggio di Esperienza e Abilità. Se il totale è pari a 15 o superiore, vai al **383**. Altrimenti, continua al **169**.

247

Torni indietro di qualche passo, prendi la rincorsa e spicchi un balzo per saltare la grata.

Testa la tua Abilità; se hai successo, vai al **19**, altrimenti al **282**.

248

Loreena cammina in cerchio attorno a te, costeggiando il muro di fiamme.

"Quando io apparvi in questa dimensione, gli uomini non erano che un'idea insana, il parto di una mente malata nelle profondità degli abissi del tempo. Razze più fiere, più potenti, governavano la vostra dimensione... a poi siete arrivati voi, e tutto è cambiato, marcito, imputridito. Melma che si nutre di se stessa, ecco cosa siete! E voi Maghi siete la razza peggiore! Credete di avere il potere nelle vostre mani, soltanto perché vi divertite a giocare con i quattro elementi. E tu non sei da meno."
"Ma non me ne andrò. Non ti lascerò compiere indisturbata i tuoi piani!"

Hai solo pochi attimi per valutare le tue possibilità.

Se vuoi utilizzare l'Incantesimo *Rapidità* per cercare di sottrarre la Chiave a Loreena, vai al **183**; se vuoi provare con il *Cono di Ghiaccio*, vai al **262**; se preferisci cercare di creare un *Clone*, vai al **358**; se vuoi provare a scatenare le *Fiamme dell'Inferno*, vai al **150**; altrimenti, non ti resta che tentare la sorte in duello. Vai al **172**.

249

Ti avvicini all'edificio. Sei stupito del fatto che una costruzione di dimensioni così ampie sia rimasto quasi intatto, a differenza degli altri edifici circostanti: gli unici danni visibili sono una finestra sfondata nella parte di destra della facciata frontale, e il portone di ingresso, che pende lateralmente, lasciando libero l'ingresso. Entri con prudenza, guardandoti attorno per evitare eventuali agguati, ma sembra non esserci nessuno all'interno.

L'arredamento dell'edificio è molto semplice, e non tanto diverso da quello di una casa dei tempi moderni. Un soffice divano occupa il lato destro della stanza in cui sei entrato, e altri mobili e mensole sorgono nei vari angoli. In fondo alla stanza scorgi una piccola scala a chiocciola, che sale al piano superiore dell'edificio. Ti avvicini cautamente alla scala, ma lo stato dei gradini ti distoglie dall'idea di un'esplorazione del piano superiore: sembra che stia per crollare da un momento all'altro.

Se vuoi comunque salire le scale, vai al **308**, altrimenti torna nel viale e prosegui al **17**.

250

Oltre l'arcata si estende una enorme sala circolare; le pareti sono lontanissime all'orizzonte, e si alzano verso la sommità del cielo. Alzi lo sguardo verso l'alto: la sala è coperta da uno spesso strato di nubi bianchissime, dalle quali fa capolino qualche tenue raggio di luce. Un'atmosfera di pace e armonia avvolge questo luogo incantato. Al centro della sala si trova un portale luminoso, circondato da quattro colonne dorate, sul cui fusto sono incisi splendidi fregi, che riflettono la luce del portale in uno scintillante arcobaleno variopinto. Sei al cospetto della Porta dei Mondi, il passaggio al regno degli dei.

Ti avvicini cautamente, e non ti trattieni dal gettare uno sguardo nell'alone luminoso, ma non riesci a scorgere nulla, rimanendo abbagliato dalla luce sfolgorante del portale dimensionale. Improvvisamente, sulla sala cala l'oscurità. Una sola minuscola luce rimane a splendere nel buio profondo: un cristallo viola ondeggia a mezz'aria davanti alla Porta dei Mondi, lanciando sinistri bagliori. Dopo qualche istante la gemma sfreccia nella tua direzione, e si ferma a un metro di distanza, roteando lentamente, come se ti stesse osservando.

Se vuoi afferrare la Chiave delle Anime, vai al **234**; se preferisci aspettare e vedere come si evolve la situazione, vai al **193**.

251

Cerchi di restare impassibile mentre i lupi si avvicinano, pronto a difendere te stesso e Loreena dagli assalti delle belve. Senti i loro passi sempre più vicini, e scorgi in modo sempre più nitido il bagliore dei loro occhi nell'oscurità. Quando ormai si trovano a una decina di metri di distanza, riesci finalmente a cogliere con più nitidezza anche i dettagli delle loro sagome. Uno, due, tre, quattro, cinque... dovrete difendervi da cinque lupi. E la mattina è ancora molto, molto lontana...

"Allora! Ti sbrighi?"

Ti scuoti improvvisamente: Loreena ha ravvivato il focolare, creando un piccolo semicerchio di fiamme. I lupi si

dispongono in linea orizzontale davanti a voi, ringhiando e soffiando furiosamente: potrebbero attaccarvi da un momento all'altro.

Se sei in grado di compiere un attacco a distanza e vuoi farlo, vai al **156**; altrimenti vai al **359**.

252

La risata sepolcrale di Mano Nera risuona nell'aria. La Chiave delle Anime brilla nelle mani del bandito, che la accarezza dolcemente.

"Apri il passaggio, Kyril Wassan!"
"Non posso rischiare! Fallirai di nuovo!"
"No, non fallirò. Lo so."
"Non... non posso..."

Mano Nera alza la pietra verso il vecchio re, che si solleva in aria tenendosi il collo, come se lacci invisibili lo stringessero in una morsa letale. Vorresti accorrere in suo aiuto, ma non riesci a muovere nemmeno un muscolo, come era già successo durante il vostro ultimo incontro. Il re diventa paonazzo e inizia a boccheggiare, poi cade a terra, ansimando e sputacchiando sul pavimento di marmo. Senza aggiungere una sola parola, Kyril Wassan alza lo scettro con mani tremanti, e improvvisamente una luce azzurra scaturisce dal cristallo, accecandoti.

Con grande sforzo, riapri gli occhi. Al centro della stanza è comparso un portale a forma di arco, con una lucida superficie metallica. Sul lato sono incisi misteriosi simboli, che emanano bagliori inquietanti. Lo Specchio di Eblis... il folle sogno che ha distrutto la Città della Luce...

Vai al **353**.

253

Cerchi di scansarti in tempo ma la freccia purtroppo ti colpisce fra il collo e la scapola; fortunatamente la ferita è solo superficiale, perché la fascia della Sacca ti ha protetto da danni ben peggiori, ma ti provoca forti fitte di dolore. Cercando di tamponarti la ferita, ti getti fra le piante secche per valutare quale sia la via di fuga migliore.

Lancia due dadi e sottrai il risultato al tuo attuale punteggio di Resistenza. Se sei ancora vivo, se scegli una delle due vie che riportano a nord, verso la piazza principale, vai al **375** oppure al **37**; se scegli la via che prosegue verso sud, vai al **203**; se invece vuoi provare a entrare nell'edificio per stanare chi ti ha attaccato, vai al **309**.

254

Avanzi verso il breve corridoio di sinistra e raggiungi la porta. Provi a girare il pomello, e scopri che è aperta. Entri in punta di piedi, con l'arma stretta in pugno per difenderti dagli attacchi di eventuali assalitori, ma quello che vedi ti fa sobbalzare, e l'arma ti cade a terra.

All'interno della stanza si trova solo un immenso altare di marmo bianco, con strane incisioni sul basamento. È interamente avvolto da vampe rossastre... e distesa sulla sua superficie si trova Loreena, avvolta in una candida veste di seta. La sua testa è reclinata di lato, il petto immobile. Le fiamme lambiscono i bordi della veste.

Se vuoi lanciarti sull'altare per cercare di salvare la tua amica, vai al **120**; se invece preferisci attendere, o tentare qualche altro stratagemma, vai al **322**.

255

Sei stato molto abile e fortunato: una nebbia fittissima cala all'improvviso all'interno della stanza. I due briganti, spaventati, cominciano a gridare chiedendosi cosa sia accaduto. Senti uno dei due allontanarsi ed uscire a tutta velocità dalla porta, mentre un altro cammina tossendo avanti e indietro a pochi passi da te. Approfittando del loro sbandamento, sciogli la corda e ti getti contro di lui, colpendolo con la massima forza alla nuca. Lo senti cadere pesantemente a terra, mentre i passi dell'altro sono ormai lontani. Dopo un paio di minuti la nebbia comincia a diradarsi. Raccogli le tue cose e rinfoderi l'arma, preparandoti ad andartene, quando una voce stridula ti fa sobbalzare.

"Complimenti. Sei stato molto abile."

Vai al **192**.

256

Non puoi permetterti di rischiare che la tua missione fallisca per una semplice trappola ora che ti senti così vicino alla meta. Prendi per mano Loreena e le fai cenno di rimanere in silenzio e non lasciare la presa; poi, chiudi gli occhi e pronunci la formula *Scudo Magico*, e una barriera evanescente vi circonda. Sai che il sortilegio avrà breve durata: ti lanci in avanti, tenendo stretta la tua compagna d'avventura. Dopo qualche istante un dardo sbuca da una delle fessure, andando a sbattere contro la barriera magica. Fate appena in tempo a giungere alla fine del tratto di corridoio che lo scudo incantato scompare. Loreena ti sorride, e poi si asciuga il sudore sulla fronte. L'avete scampata bella!

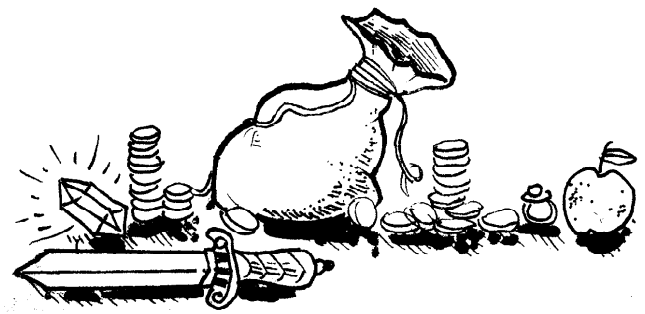
Aggiungi 1 al tuo punteggio di Esperienza. Vai al **318**.

257

Chini la testa ed entri nel passaggio, seguito da Loreena; fai molta fatica a muoverti, sia per le strette dimensioni del cunicolo che per l'oscurità più totale. Il tunnel procede in linea retta per una ventina di metri, per poi allargarsi e sbucare in una nuova enorme caverna.

Ti guardi attorno stupefatto: il soffitto della grotta ti si trova parecchi metri più in alto, e da un angolo filtra anche un debolissimo raggio di luce. Al centro della grotta si trova un piccolo laghetto, lungo almeno venti metri e largo una decina; la sua superficie è perfettamente calma, e cosparsa di piante e ninfee. Ti guardi attorno alla ricerca di possibili trappole o di sconosciuti occupanti del luogo, ma non sembra esserci nessuno. Loreena si avvicina alle sponde del laghetto; improvvisamente si ode uno scroscio, e un lungo tentacolo sbuca dalle acque, afferrando la tua compagna per la caviglia.

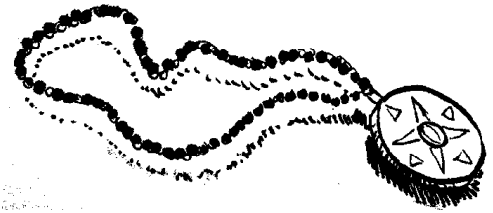
Se sei in grado di performare un attacco a distanza, vai al **191**, altrimenti al **324**.



258

Ti libri dolcemente in volo tenendo stretta la tua compagna d'avventura, e raggiungi senza problemi il termine della passerella. L'Incantesimo svanisce proprio mentre passate sotto l'arcata. Potete proseguire il vostro cammino.

Vai al **95**.



259

Sai di non poter affrontare tutti questi nemici contemporaneamente. Ti lanci di corsa lungo il sentiero, aspettandoti che gli Zombi ti inseguano, ma quando ti volti scopri che sono rimasti immobili a osservarti da sotto gli alberi rinsecchiti che coprono le loro tombe. Dopo qualche istante di attesa i cadaveri tornano silenziosamente nelle loro tombe, lasciandoti solo in mezzo al sentiero.

Vai al **274**.

260

"Cos'è?"
"Non ne ho idea. Non ho mai visto un oggetto del genere."
"Io forse sì..."

Vi voltate tutti a guardare Johann, che arrossisce e si

nasconde nel giaccone di pelle.

"Avanti. Cos'è questa roba allora?" tuona Rudolf.
"Beh... mi pare una Gemma del Fuoco."
"Una che?"
"Sì, una… una Gemma del Fuoco!"
"Cos'è?"
"È magica. Trasferisce il potere magico da un luogo a un altro, o da una persona a un'altra..."
"E tu come lo sai?" esclama Pirian, stupito.

Il giovane indica il cadavere di Kalpors, ancora disteso a terra a poca distanza da voi.

"I suoi libri... li ho letti molte volte. Parlano di molte cose, anche di magia."
"E bravo il ragazzone!" esclama il boscaiolo, rifilando a Johann una sonora pacca sulla schiena che quasi lo manda a gambe all'aria.
"Domani ricordati di portarmi i libri di cui ci hai parlato. Dobbiamo scoprire come ha fatto Kalpors a crearla, o procurarsela."

Johann scuote la testa.

"Dubito l'abbia creata... sul libro c'era scritto che solo un mago saprebbe farlo. Quanto al procurarsela, beh..."

Il silenzio cala sul gruppetto. Non c'è bisogno che l'assistente di Pirian aggiunga nulla: sapete tutti chi può essere stato a far avere la gemma al sacerdote. Dopo qualche istante di profondo silenzio, il sindaco si rimette in piedi e ti allunga una mano per aiutarti a rialzarti a tua volta. Ti lascia la gemma, e tu la riponi in tasca. Non è più calda come prima, ma anche attraverso i vestiti avverti ancora una leggera sensazione di calore.

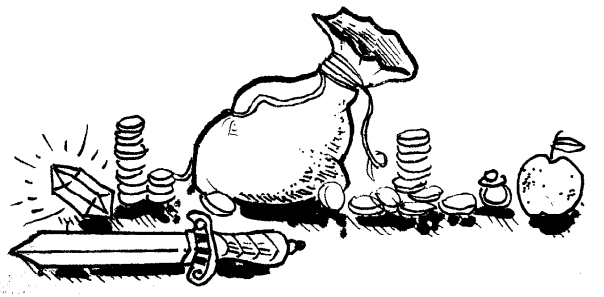
"Secondo voi è pericolosa?" domanda Kamahl.
"Non credo," risponde Johann "se ben ricordo, funziona come trasmettitore di energia solo se entrambi i controllori sono consenzienti. Altrimenti, si limita a intensificare il potere magico del controllore. Ma nessuno può usarla per molto tempo senza pagarla a caro prezzo..."

Il sindaco scuote la testa.

"Non ci pensiamo. Non adesso, non stanotte. Andiamo..."

Rudolf, con l'aiuto di Johann, solleva il cadavere di Kalpors e lo porta via verso il retro del tempio, mentre tu, Kamahl e Pirian ve ne andate verso il centro della piazza; poi, il sindaco ti saluta e torna alla sua abitazione, mentre tu e Kamahl vi dirigete alla locanda. Quasi non lo senti mentre ti augura la buonanotte; sali le scale, perso fra le mille domande che ti affollano la mente, e ti rimetti a letto. Il sonno per fortuna arriva presto a sottrarti dai tuoi pensieri.

Ricordati di segnare la Gemma del Fuoco fra gli oggetti della borsa nel Registro d'Avventura. Recuperi 6 punti di Resistenza grazie al riposo. Vai al **194**.

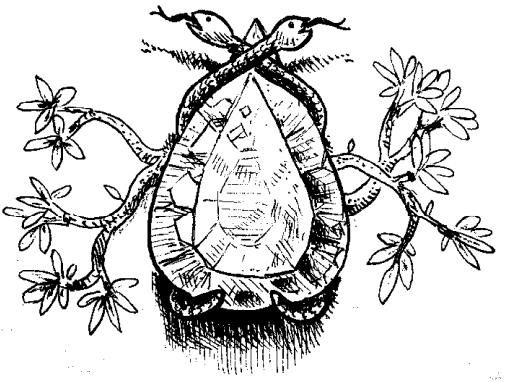


261

Mentre procedete con estrema circospezione lungo il cunicolo, racconti brevemente a Loreena la tua storia, la missione che ti ha affidato il gran consiglio dei Maestri Anziani e le vicende che ti hanno portato fino a qui. La ragazza evita di interromperti, anche se in più di un frangente la vedi perplessa, e noti che ha iniziato ad arricciarsi i capelli con aria nervosa. Sai di non poterle nascondere la pericolosità della situazione, perché ormai è bloccata qui con te e deve essere in grado di affrontare le insidie al tuo fianco. Le prometti di proteggerla e riportarla a casa sana e salva, e la sua risposta è una semplice alzata di spalle.

Il tunnel continua per parecchi metri in linea retta. Le pareti sono lisce e cosparse di piccolissimi cristalli, che riflettono la debole luce proveniente dall'esterno e vi permettono di non procedere al buio. Arrivati però a un centinaio di metri di distanza dall'imbocco della galleria, la luce si è ormai fatta troppo fioca. Sarà difficile procedere senza una fonte di illuminazione...

Se hai una lanterna o una torcia di legno, vai al **177**, altrimenti al **346**.



262

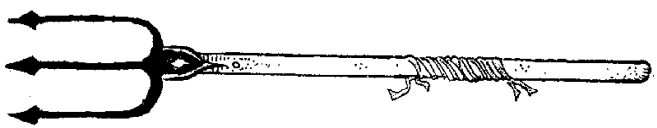
Chiudi gli occhi, e sussurri la formula dell'Incantesimo. Un turbine gelato scaturisce dalla tua mano destra e si dirige rapidamente contro Loreena, che alza la Chiave delle Anime di fronte a sé per proteggersi.

Testa la tua Abilità, aggiungendo 2 al risultato dei dadi. Per ogni altro Incantesimo che hai lanciato contro Loreena prima di questo, aggiungi ancora 1. Se la tua Resistenza è 12 o meno, aggiungi 2 al risultato, se invece ammonta a 25 o più punti, togli 2. Se hai successo, vai al **239**, altrimenti al **166**.

263

Sferri un potente calcio alla testa del gladiatore, che cade a terra esanime. Poco più avanti si trova un arco di pietra, oltre il quale si apre un lungo corridoio di pietra che conduce all'interno dell'Arena. Sei incuriosito, ma entrare potrebbe essere rischioso...

Se decidi di esplorare l'Arena di Eblis, vai al **47**, altrimenti continua al **393**.



264

L'uovo cade a terra alle spalle del lupo, mancandolo di un soffio, ed esplode fragorosamente. Loreena sobbalza, ma i lupi rimangono impassibili. I loro occhi sono gelidi come il ghiaccio, e paiono più minacciosi che mai.

Vai al **396**.

265

Prosegui il tuo cammino seguendo la svolta verso destra del corridoio. Appena oltre l'angolo, nella parete di destra si apre una porta di legno, semiaperta. Non riesci a scorgere l'interno, ma ti sembra che da dentro provenga una strana sensazione di calore.

Se vuoi provare ad entrare, vai al **5**, altrimenti continua al **386**.

266

"Sapete perché siamo qui. Il Maestro Anziano mi ha inviato una missiva cinque giorni fa, avvertendomi del prossimo arrivo di un suo fidato allievo. Il nostro amico ha un'importante missione da svolgere, ed è nostro compito offrirgli tutto l'aiuto possibile."
"E perché mai dovremmo offrire aiuto a uno sconosciuto?" esplode Rudolf.
"Perché lui aiuterà noi."
"Un giovincello come lui... aiutarci?"
"Si, Rudolf. Ci aiuterà."
"E in che modo?"

Pirian non risponde; scosta un attimo lo sguardo verso la parete, in direzione di una pergamena inchiodata al muro. Rudolf lo guarda per un istante, e poi si lascia andare a una risatina nervosa; anche Johann sorride, mentre Kalpors rimane impassibile.

"In dieci lunghi anni non si è mai fatto vivo nessuno, quaggiù, per aiutarci a difenderci contro quei disgraziati! La corte se ne frega altamente, l'esercito non ha mai fatto nulla, le Gilde ci hanno abbandonato, troppo occupate come sono a proteggere le proprie cittadelle... e ora, cosa ci manda il Maestro Anziano? Un pivello appena uscito dal suo

addestramento, suppongo..."

Il sangue ti ribolle nelle vene; riesci a stento a dominare l'istinto di estrarre la tua arma e dare a Rudolf una prova concreta delle tue capacità. La tensione è altissima. Tocca di nuovo al sindaco prendere parola:

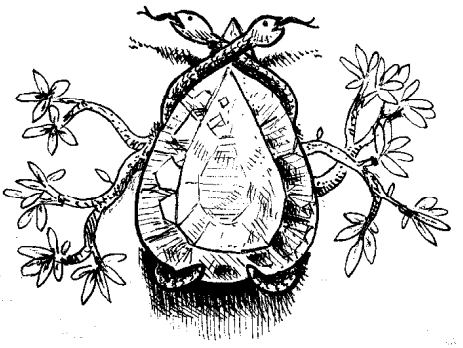
"Mi fido ciecamente del Maestro Anziano. E mi fido di lui" aggiunge, indicandoti. I due uomini si osservano in cagnesco per qualche istante, poi il boscaiolo annuisce in silenzio, e torna a sedersi, senza degnarti di uno sguardo.
"E comunque - prosegue il boscaiolo - come pensa di aiutarci nella fattispecie?"
"Te lo ripeto: questi non sono problemi tuoi" risponde Pirian, stizzito.
"Ma la tregua..." bisbiglia Johann.
"Tregua? Andiamo, Johann, quanto pensi che possa durare questa specie di tregua?" Il sindaco sembra spazientito.
"Cos'è questa storia?" domandi, incuriosito.

Pirian sembra ora molto triste; alza una mano e ti indica la pergamena che hai notato prima.

"Tre anni fa, più o meno in questo periodo, è arrivata quella pergamena, firmata da Mano Nera in persona. Ci ha invitato a sospendere ogni tipo di attività contro di lui e i suoi sgherri: nessun abitante di Festerheim doveva più entrare nel bosco a cacciare i gruppi di briganti, o ostacolare la loro attività, e bisognava lasciare libero il passaggio del ponte ai suoi scagnozzi; in cambio, prometteva di risparmiarci, di non toccare più Festerheim. Cerca di comprendere... avevo appena perso dieci dei miei migliori uomini in una battaglia contro i briganti... dieci famiglie distrutte... per non parlare degli attacchi che subivamo ormai fin troppo spesso... a malincuore, ho dovuto accettare.
"E cos'è successo? Mano Nera è stato di parola?"

"Sì... più o meno. È vero, da allora, non ci sono più stati attacchi frontali contro il villaggio: niente saccheggi, furti, incendi, omicidi a sangue freddo. Ma i briganti continuano a fare il bello e il cattivo tempo, vengono in piazza e si ubriacano, e poi se ne vanno. Ma poi, puntualmente, tornano. E ci sono sempre almeno due dei loro a controllare il ponte. Nel giro di pochi mesi, il villaggio in pratica è rimasto isolato, dimenticato da tutti. La gente di Festerheim ha perduto ogni speranza, e con essa l'orgoglio..."

Se possiedi una spada argentata, vai al **72**, altrimenti al **388**.



267

Entri nella grotta, seguito a un paio di passi di distanza da Loreena. L'atmosfera all'interno è umida e soffocante, e l'odore nauseante; piccole gocce d'acqua cadono a intervalli regolari da più punti del soffitto di pietra, e si accumulano al centro dell'ambiente in una pozza d'acqua stagnante. Loreena si copre il naso, facendoti cenno di uscire, ma non fai nemmeno in tempo a voltarti che uno strano essere balza in avanti, brandendo un tridente appuntito. Sembra un incrocio tra un rospo e un essere umano, ma ti supera in altezza di almeno due spanne. Estrai la tua arma, pronto a difenderti dai suoi assalti.

ROSPO GIGANTE: Abilità 9 Resistenza 10

Sei stato colto di sorpresa, quindi non puoi compiere nessuna azione prima del Combattimento. Aggiungi 1 alla tua Abilità, visto che Loreena combatte al tuo fianco. Se vinci, vai al **165**.

268

"Mano Nera vuole... passare la Porta dei Mondi... ha cercato per anni di creare... un passaggio... ma ogni sforzo è stato vano... e ora ha tentato il tutto per tutto... ha oltrepassato la barriera dimensionale che conduce alla Città Sommersa... vuole recuperare lo Specchio di Eblis e usarlo per... passare oltre. Ma non deve farlo! Devi impedirglielo! Promettilo!"

Gli stringi forte le mani, promettendo di fare di tutto per impedire il folle piano di Mano Nera. Un nuovo fiotto di sangue sgorga dalla ferita di Sallyan; senti la sua presa diventare sempre più debole.

"Mano Nera... è solo... una marionetta... ormai è la Chiave che lo guida... la sua mente è ottenebrata dal potere di quell'orribile artefatto... devi fermarlo, e distruggere la chiave... prima che decida di... cambiare forma... il legame del sangue... è molto forte... dopo, potresti non farcela più... devi..."

Se sei un Accolito, oppure un Mago e puoi utilizzare l'Incantesimo *Ristoro*, vai al **35**; se possiedi una Pozione Rivitalizzante o delle Erbe risananti, vai al **163**; altrimenti, vai al **207**.

269

Spicchi un balzo a terra e ti lanci verso l'ingresso, uscendo in un lampo dall'edificio. Pochi istanti dopo il pavimento del secondo piano crolla a terra, e l'intera costruzione inizia a collassare. Un paio di minuti più tardi dell'edificio rimane solo un cumulo di macerie polverose e fumanti.

Vai al **17**.

270

Dopo qualche istante di attesa, il fantasma di Hyuan torna a parlarti.

Sento scorrere nelle tue vene il potere della magia; leggo il tuo cuore come un libro aperto, e vedo che hai giurato di asservire questo dono alle forze del bene. Ciò ti rende onore, e può guidarti alla vittoria, ma i tuoi avversari sono più potenti di quanto tu possa anche solo immaginare. Il coraggio potrebbe non essere sufficiente, se non saprai controllare i tuoi poteri.

Hyuan alza un pugno al cielo, e quando lo riapre dal palmo della sua mano scaturisce una piccola sfera di energia, che brilla alternando una colorazione gialla, blu, rossa e bianca.

Domina la furia degli elementi, giovane mago...

La sfera cresce a velocità costante. Il calore è sempre più opprimente, e ti senti più debole, come se la sfera risucchiasse la tua energia... cadi in ginocchio, mentre piccole vampe di fuoco variopinto ti bruciano le mani. Devi reagire, o non avrai scampo.

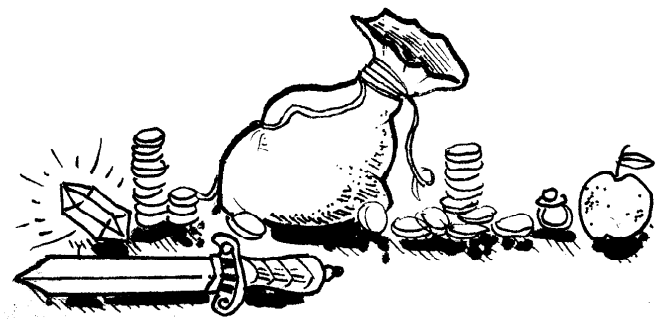
Se puoi ancora rivolgere una *Preghiera agli Elementali* e vuoi farlo, vai al **90**; altrimenti, Testa la tua Abilità: se

possiedi l'Incantesimo *Armatura di Luce* e vuoi usarlo, togli 2 al risultato dei dadi. Hai a disposizione tre tentativi per avere la meglio sulla sfera, ma per ogni tentativo andato a vuoto perdi 4 punti di Resistenza. Se hai successo, vai al **90**; se dopo tre tentativi non sei ancora riuscito a domarla, prosegui al **361**.

271

Entri in punta di piedi, temendo un agguato, ma puoi presto rinfoderare l'arma; all'interno non c'è nessuno. La stanza è completamente vuota, a parte uno strano meccanismo di metallo scintillante, che occupa quasi totalmente la parete di fronte all'ingresso. Ha una forma perfettamente cubica; al centro del pannello frontale si trova una pulsantiera trasparente, mentre dal lato destro emerge un pomello rosso. Dopo averla osservata attentamente, concludi che si tratta di un meccanismo a combinazione. Il ticchettio continua, incessante...

Se vuoi provare a premere il pomello rosso, vai al **22**; se vuoi provare a forzare il meccanismo, vai al **319**; se preferisci lasciarlo perdere, torna nel corridoio e continua al **332**.



Il paesaggio di Eblis ti toglie il fiato. Alzi lo sguardo in alto: la città è ricoperta da usa sorta di cupola evanescente, che emana bagliori scintillanti, alternando luci azzurre e lampi verdastri, mentre una sfera di colore verde, grottesca caricatura del Sole, percorre velocemente la volta celeste da un orizzonte all'altro. L'aria è densa e pesante, e respirando ti accorgi di emettere delle piccole bolle trasparenti, come se ti trovassi sott'acqua. Un debole suono vibrante echeggia nell'aria, e ti ricorda i versi delle balene azzurre che hai visto per la prima volta in uno dei tuoi viaggi. L'atmosfera è irreale: ti sembra di trovarti all'interno di uno strano e terribile incubo. Ma non c'è tempo per la paura o per l'immaginazione: la tua missione incombe, hai i minuti contati.

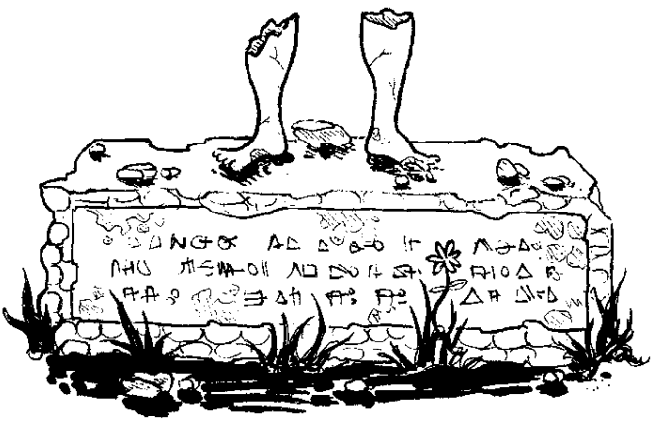
Ti trovi in una enorme piazza, circondata da giganteschi palazzi in rovina; in ogni dove si notano i segni del terribile Incantesimo che ha colpito Eblis. Al centro della piazza, poco distante da dove sei ora, giacciono i resti di quella che doveva essere un'enorme statua trionfale; a pochi passi da te puoi osservare il suo volto, alto più di un metro, e poco più avanti si notano i resti delle braccia e del torso, sparsi qua e là su una superficie molto vasta. Solo le caviglie sono rimaste attaccate alla base, costituita da un enorme pilastro di marmo rossastro, sulla cui base è appesa una targa dorata in parte arrugginita, con delle iscrizioni in un alfabeto che non riesci a decifrare.

In fondo al lato di destra della piazza sorge un gigantesco tempio, anch'esso in stato di abbandono. Il margine della piazza di fronte a te invece è occupato da una fila di alti palazzi quasi del tutto crollati; cerchi di individuare vie di passaggio, ma le macerie degli edifici sembrano non lasciare alcun passaggio libero. Sia a sinistra che dietro di te, invece, si aprono degli ampi viali, che a prima vista sembrano

completamente deserti.

Mentre stai valutando la tua prossima mossa, scorgi con la coda dell'occhio qualcosa che attrae la tua attenzione: in alto, sopra i palazzi in rovina, stanno volando due stranissimi esseri. Quando distano ormai solo una ottantina di metri, inizi a scorgerne i dettagli: il loro corpo è quello di un pesce di fiume, dal colore grigio scuro, ma ai lati della testa e della coda spuntano due coppie di ali piumate. Si muovono sgraziatamente sopra la piazza, ondeggiando qua e là nella tua direzione.

Se vuoi provare ad attaccarli a distanza e sei in grado di farlo, vai al **6**; se non puoi farlo, o preferisci attendere che i due esseri siano più vicini, vai al **323**.



273

Loreena ti supera correndo come il vento in direzione della fine del corridoio, e la raggiunge pochi istanti dopo. Anche tu cerchi di arrivare in fondo in tempo, ma quando manca solo un metro alla curva le pareti ti si stringono addosso, bloccandoti in una morsa strettissima. Un dolore lancinante ti

toglie il fiato e ti annebbia la vista. Fortunatamente, con l'aiuto di Loreena riesci a liberarti dalla stretta; ti lasci cadere a terra, privo di forze, cercando in qualche modo di recuperare fiato, ma non sarà facile continuare.

Lancia quattro dadi e sottrai il risultato al tuo attuale punteggio di Resistenza; se sei disposto a spendere 2 punti di Mana puoi invece lanciare solo due dadi. Se sei ancora vivo, puoi proseguire al **265**.

274

La stradina sterrata diventa sempre più impervia e accidentata, e il vento soffia forte, costringendoti a ripararti in qualche modo col mantello. Anche la luce qui è più fioca, e le cappelle ai lati del sentiero proiettano ampie ombre lungo il crinale della collina. La curiosità ti spingerebbe a esplorare qualcuna di esse, ma tutti gli ingressi sono sbarrati da pesanti cancelli metallici o da pietre, e più di una costruzione pare pericolante e insicura.

Tuttavia, in fondo al sentiero sorge qualcosa che attrae la tua attenzione: un ultimo mausoleo di marmo rosso e bianco, posto esattamente in cima alla collina. L'ingresso è occupato da un cancello nero, che però a differenza degli altri è spalancato, e sembra quasi invitarti a entrare; ai due lati sono poste delle fiaccole accese, da cui si levano sottili fiamme blu. Avverti un'improvvisa sensazione di calore al petto; estrai il medaglione, e scopri che emana una tenue luce rossastra, e pulsa lievemente.

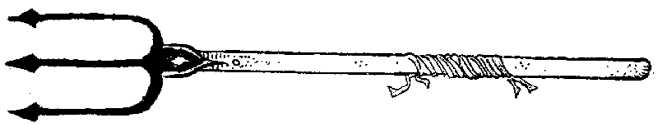
Se vuoi entrare nella cappella, vai al **134**, altrimenti, se non l'hai già fatto, puoi tornare al bivio e scegliere la diramazione laterale, proseguendo al **31**, oppure puoi tornare nel viale, al **101**.

275

Il portone dell'edificio è incastrato ma con uno sforzo riesci a spalancarlo, entrando nel corridoio d'ingresso. All'interno il buio è quasi totale, e solo alcuni sottili raggi filtrano da due finestre sbarrate. Avanzi quasi alla cieca per qualche metro, finché non raggiungi una scalinata di pietra del tutto ostruita da un cumulo di macerie, sotto le quali scorgi i resti di un uomo in armatura leggera; le braccia sono protese in avanti in una posa innaturale, come se chiedesse aiuto.

Prosegui l'ispezione continuando lungo il corridoio, ma dopo qualche passo ti arresti: di fronte a te si trova una porta socchiusa, e dall'interno senti provenire un respiro affannoso.

Se vuoi provare a entrare nella stanza, vai al **28**, altrimenti torna nel vicolo al **224**.



276

Al centro della cappella di destra si trova un grande sarcofago squadrato di pietra liscia, su cui sono incisi caratteri dorati che non riesci a decifrare. C'è solo un simbolo che ti suona familiare, un sole con incisa al centro l'immagine di una bilancia. D'improvviso, un nome ti risuona nella mente: *Janis*...

Per un attimo, torna a farsi sentire distintamente la sensazione che qualcuno ti stia osservando nella penombra. Ti guardi attorno impaurito, ma non noti nulla di strano.

Torna all' **88**.

277

Sfortunatamente il lancio manca il bersaglio e il colpo si perde nelle profondità delle acque; Loreena viene inesorabilmente trascinata dentro lo stagno. Senza aspettare un solo istante sguaini la tua arma e ti lanci in avanti per salvarla, e quando arrivi sulle sponde del laghetto dalle acque emerge una piovra gigante, che ti osserva con freddi occhi neri. Mentre Loreena lotta furiosamente sul pelo dell'acqua, cercando di divincolarsi dalla stretta presa del mostro, ti lanci in avanti con l'arma in pugno, pronto a correre in suo aiuto.

PIOVRA GIGANTE: Abilità 8 Resistenza 15

La piovra è immune alla Caratteristica Speciale *Knock-Out*. Se vinci, vai al **188**.

278

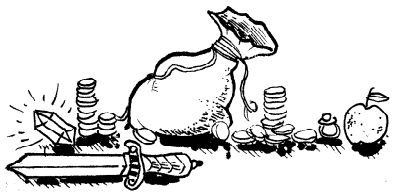
Il viaggio prosegue per tutta la giornata senza incidenti. La strada inizia ben presto a salire, prima dolcemente e poi in modo un po' più netto. Loreena ti sommerge di racconti e aneddoti divertenti sulle sue scampagnate solitarie sulle colline, facendoti un po' dimenticare le fatiche del viaggio e il peso della tua impresa. Dentro di te temevi che la ragazza potesse rivelarsi un intralcio; tuttavia, man mano sei sempre più convinto della sua sicurezza e delle sue capacità. Tutto sommato, hai trovato una guida in gamba...

Verso metà pomeriggio la strada comincia a stringersi e diramarsi in varie direzioni; più volte ti trovi di fronte ad un bivio, e se non fosse per il perfetto senso dell'orientamento di Loreena non sapresti minimamente dove dirigerti. Il percorso si fa sempre più difficile e accidentato, ma la ragazza procede con un passo da montanara, tanto che un paio di volte sei costretto a chiederle di rallentare. Verso metà pomeriggio la convinci a fermarsi per una breve sosta;

Loreena inizialmente protesta, ma poi si convince e va a sdraiarsi in uno spiazzo erboso lì vicino, sbuffando. Mentre cerchi di riprendere fiato, senti un sibilo proveniente dai cespugli attorno a voi, e balzi in piedi, sfoderando l'arma.

"Rilassati, campione, sarà solo un innocuo serpentello. Lascia perdere e riprendi fiato, altrimenti non arriviamo più in cima."

Se ascolti il consiglio di Loreena, vai al **378**, altrimenti, se preferisci investigare meglio la fonte del rumore, vai al **97**.



279

Con l'arma ben stretta in pugno, imbocchi il tunnel di sinistra, seguito da Loreena. Il passaggio è molto stretto, e vi obbliga a procedere in fila indiana. Il terreno è cosparso di frammenti di roccia e sabbia, ma non riesci a notare né orme né alcun segno di passaggio recente. Seguite il percorso, che per una ventina di metri procede tortuosamente verso il basso, poi finalmente il passaggio si allarga e diventa più regolare; noti anche che la temperatura si sta facendo più elevata.

Poco più avanti, sulla tua sinistra, noti una apertura irregolare, mentre sul lato destro la parete di pietra non presenta alcun passaggio.

Se vuoi esplorare l'apertura, vai al **16**, altrimenti continua al **122**.

280

La via laterale è molto stretta; anche la luce è più fioca, perché le macerie dei palazzi crollati ostruiscono in gran parte il propagarsi della luce. Non molto distante da dove ti trovi, alla tua sinistra, noti una piccola casupola di legno che pare essersi miracolosamente salvata dalla distruzione. Sopra la porta d'ingresso sorge una piccola insegna, anch'essa di legno scuro, che pende inerte da un gancio di ferro. Riesci a scorgere dei simboli su di essa, ma non sei in grado di interpretarli.

Se vuoi provare a entrare, vai al **392**, altrimenti torna al bivio precedente al **17** oppure prosegui lungo questa via al **224**.

281

Sei arrivato all'incirca a metà del tratto di corridoio, quando da una delle fessure della parete sbuca fuori una freccia di legno, che saetta attraverso l'aria e va a conficcarsi nella tua spalla; ignorando il dolore, continui a correre, e dopo qualche istante raggiungi Loreena in fondo al corridoio. Appena la tua compagna di viaggio si accorge della tua ferita ti fa sedere, estrae delle bende dalla sua Sacca e comincia a trattare la ferita.

"Devo estrarla... su, coraggio..."

Il dolore è lancinante e quasi ti fa svenire, ma riesci a resistere. Loreena ti sistema come può la ferita, disinfettandola e coprendola con le bende, e dopo qualche minuto potete proseguire.

Lancia un dado, aggiungi 3 e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Resistenza. Se sei ancora vivo, vai al **318**.

282

Col balzo arrivi in fondo alla grata, ma sfortunatamente posi male il piede e scivoli all'indietro, cadendo sul metallo. Immediatamente la grata scatta lateralmente e si apre, facendoti cadere di sotto. Vai a sbattere un paio di metri più in basso, ma fortunatamente non ti fai troppo male. Loreena balza oltre la fossa senza problemi, poi ti allunga un braccio per aiutarti ad uscire. Ti togli di dosso la polvere e la terra e ti prepari a ripartire, mentre la tua compagna d'avventura ti guarda di sottecchi senza nascondere un certo divertimento per la tua goffaggine.

Lancia un dado e sottrai il risultato al tuo punteggio di Resistenza; se sei ancora vivo, continua al **306**.

283

Lasci la piazza proseguendo lungo il viale di sinistra. Un tempo si doveva trattare di una delle vie più trafficate di Eblis, ma ora non rimangono che deboli tracce del suo antico splendore. La strada è divisa in due corsie, separate da una siepe rinsecchita e forata in più punti; su entrambi i lati sorgono degli edifici più piccoli di strana forma, pieni di guglie arrotondate e con soffitti a cupola. Anche qui, come nella piazza centrale, molti palazzi sono crollati, e i tetti sono quasi tutti forati in più punti. Solo due edifici sembrano essersi salvati meglio degli altri dalla devastazione: una casupola alla tua destra, e un edificio più alto e imponente alla tua sinistra.

Se vuoi entrare nella prima costruzione, vai al **34**; se scegli di esplorare l'edificio di sinistra, vai al **249**; se preferisci proseguire lungo il viale, vai al **17**; altrimenti torna al **225** e scegli un'altra destinazione.

284

Sfortunatamente, il tuo colpo manca di un soffio il bersaglio, perdendosi alle spalle del brigante, che inizia a tastarsi la gola; noti un piccolo taglio sul suo collo, ma è decisamente troppo poco per fermare l'energumeno, che scuote furiosamente la sua mazza. Guardandoti con immenso odio, si getta all'attacco contro di te, col suo compare alle spalle.

BRIGANTE 1:	Abilità	7	Resistenza	20
BRIGANTE 2:	Abilità	8	Resistenza	15

Il secondo brigante inizia a combattere solo quando la Resistenza del suo compagno è scesa sotto i 10 punti. Se sei ancora a cavallo, aggiungi 2 punti alla tua Forza d'Attacco per tutta la durata del Combattimento. Se riesci ad avere la meglio nei confronti dei tuoi oppositori, vai al **99**.

285

Loreena scuote il capo, guardandoti con aria perplessa.

"Perché ti ostini a opporti, campione? Se solo volessi, potresti essere al mio fianco, a godere con me del potere che sto per raggiungere."
"Mai!"
"Sei ostinato... un vero Paladino. L'Onore sempre e comunque prima di ogni cosa, non è vero? Il lustro del casato, della propria Gilda, del proprio regno... polvere su polvere negli abissi del tempo, aliti di vento in una giornata burrascosa, gocce di pioggia nella tempesta più terribile, ecco cosa siete voi mortali! Un minuscolo particolare in un disegno che non vi appartiene... e da cui sarete presto cancellati!"
"Non te lo permetterò!"
"Lo pensi davvero? Io non credo... come puoi fermarmi? Attaccandomi? Colpendomi? Ferendomi? Uccidendomi?

Tutto questo a me, la tua guida, la tua compagna di viaggio, la tua amica?"
"Non sei... tu non sei *lei*."
"Sì... e no."

Loreena posa per un attimo la gemma viola sul petto.

"Siamo un'unica entità, ormai. L'anima della tua amica è sempre qui dentro, incapace di agire secondo la sua volontà, soggiogata dalla mia... ma è parte di me. Uccidendo me, uccideresti lei. Sono proprio curiosa di vedere come pensi di fermarmi..."

Se possiedi le Caratteristiche Speciali *Distruzione* e *Impeto di Battaglia*, e vuoi usarle per tentare di distruggere la Chiave delle Anime, vai al **159**; se non le possiedi entrambe o non vuoi servirtene, non ti resta che tentare di sconfiggere Loreena in un duello all'ultimo sangue. Vai al **172**.

286

Qualcosa ti dice che non hai nulla da temere. Rinfoderi l'arma e procedi lentamente, attendendo che il tuo interlocutore si mostri. Ma non appena giungi sulla soglia della stanza, l'oscurità diventa improvvisamente totale. Arretri di qualche passo, spaventato, ma la stessa voce di prima risuona di nuovo dentro di te, stavolta con un tono più posato e tranquillo.

Non ti preoccupare. Torna qui, devo parlarti.
"Chi sei? Cosa vuoi da me?"
Sono qualcuno che avrebbe dovuto morire molto, molto tempo fa. Sono qui per aiutarti.
"Aiutarmi?"
Conosco la tua missione. Ti aiuterò a portarla a compimento.

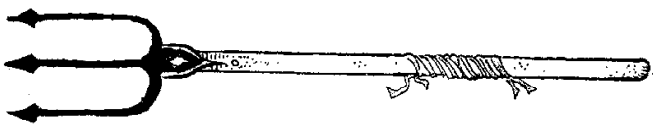
"Come?"
Ascoltami in silenzio e lo saprai.

Per un solo istante, una fioca luce azzurrina si accende un angolo della stanza poco distante da dove ti trovi, illuminando un pouf di colore rosso vermiglio. Ti siedi, attendendo le parole del tuo misterioso interlocutore.

Questa dimensione è plasmata e governata dalla mente abietta di Kyril Wassan. L'eternità attende chi è sopravvissuto allo spostamento dimensionale. Ma è un'eternità di miseria, tristezza, solitudine... molto peggio della morte. Coloro che non sono periti sono stati orrendamente trasformati... Ma a Kyril Wassan non importa: l'unico desiderio che alberga nel suo animo malvagio è la vendetta contro gli dei. E ora, in città è giunto qualcuno che può permettergli di ottenerla: qualcuno che è pronto a promettere a Kyril Wassan il libero passaggio alla dimensione eterea, a patto che lo aiuti a compiere i suoi desideri. Kyril Wassan è potente, ma colui che è giunto qui prima di te lo è ancora di più... tremo al pensiero di ciò che possono compiere assieme. Devi fermarli, a ogni costo.

La voce tace per qualche istante. Avverti una strana sensazione: sei sicuro che davanti a te, protetto dall'oscurità, il tuo interlocutore ti stia osservando attentamente.

Se possiedi sia il Mantello di Janis che la Fiamma del Nulla, vai al **296**; se possiedi solo il Mantello di Janis, vai al **384**; se hai solo la Fiamma del Nulla, vai al **119**; se non possiedi nessuno di questi due oggetti, vai al **49**.



287

Man mano che procedi lungo il corridoio la luce rossastra si fa più forte, permettendoti di vedere chiaramente il percorso davanti a te. Alla tua sinistra, a pochi metri di distanza, noti una porta di legno. Il corridoio prosegue piegando a destra poco più avanti.

Se vuoi provare ad entrare nella stanza, vai al **67**, altrimenti continua al **174**.

288

Lasci il braccio di Loreena, che entra per prima nella stanza. L'ambiente in cui ti trovi è semplicemente spettacolare: tutte e quattro le pareti sono coperte da stupendi bassorilievi. Al centro del pavimento sorge una struttura simile a un enorme calice di granito, da cui zampilla uno strano liquido trasparente, che scintilla debolmente e si accumula al centro della struttura, creando magnifici giochi di luce che si riflettono in tutti gli angoli della stanza. Il soffitto è interamente affrescato come un cielo stellato. Ti volti verso Loreena, e scopri che la tua compagna d'avventura è stupita quanto te di ciò che si trova di fronte ai suoi occhi.

Percorri la stanza ad ampi passi, ma non ti sembra che ci sia nulla di interessante. Ma quando stai per uscire, noti che Loreena osserva con sguardo rapito il liquido nel calice, increspando debolmente la sua superficie con le mani.

"Di cosa credi si tratti? Senti come profuma..."
"Non so, non credo sia sicuro, come nulla quaggiù."
"Sembra magico... quasi quasi ne bevo un sorso..."

Inizialmente pensi che stia scherzando, ma osservandola meglio ti accorgi che Loreena è assolutamente seria.

Se vuoi acconsentire alla sua richiesta, lasciandole bere il liquido, vai al **114**; se vuoi berlo tu stesso, vai all' **82**; se preferisci uscire dalla stanza, vai al **51**.

289

Il giardino è secco e spoglio; dove un tempo doveva crescere uno stupendo manto erboso ora si trova solo un pavimento di filamenti giallastri e polvere. Qua e là sono sparsi detriti di pietra e metallo, e in alcuni punti sorgono strani arbusti di colore verdastro, con rami stranamente simili ad alghe marine.

Al centro dello spiazzo si trova una vasca d'acqua, all'interno della quale sorge una fontana che ancora sprizza acqua. Frammenti di bronzo sono sparsi alla base della struttura, dove un tempo probabilmente sorgevano delle statue, forse le effigi dei proprietari o dei loro illustri antenati.

Quando fai un passo verso la fontana, dalla pozza d'acqua emerge uno strano essere, alto un metro e mezzo e di colore blu acceso. Il suo volto è simile a quello di uno squalo, ma i suoi arti sono umani. Brandisce una spada bianca scintillante, e prima che tu sia pronto ad attaccarlo si getta contro di te per colpirti:

DEMONE ACQUATICO: Abilità 8 Resistenza 14

Sei stato colto di sorpresa, quindi non puoi compiere nessuna azione prima del Combattimento. Se vinci, vai al **182**.

290

Rimani per qualche istante immobile, in attesa di capire quali siano gli effetti della pozione, ma pare non ce ne sia nessuno. Alzi le spalle, perplesso, e torni nella via principale. Il sole

smeraldo di Eblis sbuca per un istante dalle nubi, e un raggio ti lambisce un braccio mentre cammini fra le macerie degli antichi palazzi; improvvisamente, ti senti andare a fuoco: col cuore in gola e in preda al dolore cerchi di spegnere in qualche modo le fiamme, ma il calore diventa sempre più forte. Altre fiamme spuntano su tutto il tuo corpo, trasformandoti in un attimo in una torcia umana. Per fortuna la tua agonia è breve: in pochi minuti di te non rimane che un misero cumulo di cenere sparsa al vento, unico ricordo dell'ultima vittima della maledizione di Uirya, la perfida dea della notte della Città della Luce. Bere un estratto del suo sacro elisir, riservato soltanto ai suoi adepti, non è stata una buona idea...

La tua vita e la tua missione terminano qui.

291

Aspetti che la bestia si avvicini abbastanza per colpirla, e al momento opportuno alzi l'asta e scagli l'Incantesimo con tutta la tua forza. La saetta luminosa scintilla nella notte, e si dirige dritta verso il muso della creatura infernale, che cerca di proteggersi con le ali.

Testa la tua Abilità per scoprire se l'Incantesimo va a segno: se hai successo, vai al **340**, altrimenti al **148**.

292

Il potere della Chiave delle Anime è troppo forte. Mentre i tuoi occhi si chiudono, cogli per un attimo lo sguardo del tuo avversario, e vedi qualcosa che non ti aspettavi, qualcosa che ti riempie di orrore... ma è solo un attimo. Cadi a terra privo di sensi, e il tuo cuore smette di battere.

La tua missione termina qui.

Dopo un'ampia curva verso sinistra, raggiungi quella che pare essere una delle strade principali del piccolo villaggio. Un gruppo di persone sta spaccando la legna a poca distanza da te, sul ciglio della strada; al tuo passaggio si girano dall'altra parte, e continuano la loro attività come se tu non ci fossi.

Su entrambi i lati della strada sorgono delle povere case di legno e pietra, poste a distanze regolari; noti che le finestre di alcune abitazioni sono sbarrate con assi di legno. Passando a fianco di una di esse, incroci lo sguardo di una anziana donna, ma non appena i vostri occhi si incontrano questa lancia un urlo e chiude le imposte.

Arrivi ad un'altra svolta della strada, e poco dopo giungi nella piazza centrale del paese. Al centro svetta una statua metallica un po' arrugginita, e in fondo a sinistra sorge un piccolo tempio, che avrebbe anch'esso bisogno di un pesante restauro. Ti aspettavi di trovare un po' più di vita almeno qui, ma anche nel cuore pulsante del villaggio noti solo qualche povera anima, che al tuo arrivo si allontana dal centro della piazza, per entrare in qualche bottega o dirigersi verso una delle tante casette. Soltanto un gruppo di bambini rimane immobile al tuo arrivo; ti avvicini lentamente, e quando arrivi a pochi passi da loro li vedi scappare in tutte le direzioni, lanciando gridolini spaventati. Solo uno di loro resta in piedi di fronte a te; le sue guance sono arrossate per il freddo, e i suoi occhi ti osservano con curiosità. Deve avere non più di sei o sette anni.

"Ciao, piccolino... sai dirmi dove abita Pirian?"

Il bimbo alza una mano e ti indica l'abitazione in fondo alla piazza, al lato opposto rispetto a quello da cui sei arrivato. Lo accarezzi dolcemente, e gli dai una moneta. Il bambino

sorride, e si allontana di corsa verso un vicolo lì vicino. Senza aspettare ulteriormente, ti dirigi alla casa che ti è stata indicata. Bussi alla porta, e dall'interno senti una voce profonda.

"Entra pure. Ti stavo aspettando."

Cancella una moneta dal Registro d'Avventura. Vai al **395**.

294

Anche il secondo uccello-pesce crolla finalmente a terra, sconfitto. Bastano pochi secondi perché la sua carcassa inizi a imputridire, rilasciando nell'aria un fetido olezzo; ti allontani in fretta dal cadavere, disgustato. Stai valutando come proseguire la tua missione, quando il terreno inizia improvvisamente a tremare. Ti aggrappi a un frammento della statua crollata per evitare di cadere, ma all'improvviso accade qualcosa di terribile, che ti fa correre un brivido freddo lungo la schiena.

Vai al **50**.

295

La ragazza avanza un passo dopo l'altro. Hai deciso la tua prossima mossa: mormori silenziosamente una breve preghiera agli dei perché perdonino ciò che stai per fare, ma non hai altra scelta. Prima che la ragazza ti raggiunga, ti prepari ad attaccarla: chiudi gli occhi e lasci partire un dardo.

Testa la tua Abilità: se superi la prova, vai al **29**, altrimenti al **181**.

296

Ti sembra di udire un sospiro di sollievo, e un leggero venticello soffia intorno a te nel buio della stanza.

Sei molto abile, e puoi sconfiggere i temibili avversari che dovrai affrontare. Non esitare: il nemico è implacabile, e saprà insinuarsi nelle pieghe del tuo animo, attaccandoti come meno te lo aspetti. Distruggilo... e sii pronto ad affrontarlo, in qualunque forma ti si presenterà. Ora vai, e salvaci... dacci la pace che attendiamo da tanto, tanto tempo...

Il silenzio cala di nuovo, ma stavolta sai che nessuno parlerà più. Esci lentamente dalla stanza e lasci la casupola, tornando all'esterno, di nuovo alla luce verdastra di Eblis. Una nuova forza e una nuova sicurezza ti spingono ora più che mai a portare a termine la tua missione.

Aggiungi 1 punto al tuo punteggio massimo e attuale di Mana. Vai al **325**.

297

Ripercorri la strada da cui sei arrivato fino all'imbocco del paese. Il gruppetto di boscaioli è ancora lì al lavoro; non vedi Rudolf, e non puoi fare a meno di notare che la catasta non è aumentata di molto da prima: devono aver discusso parecchio...

Ti avvicini e li saluti, e loro ti guardano un po' stupiti. Solo uno, il più giovane, risponde al tuo saluto: deve avere più o meno la tua età, ma è molto più basso e gracile. L'uomo in fianco a lui gli dà una gomitata al fianco e gli indica i ceppi a terra, e lui si china a raccoglierli e poi va ad aggiungerli alla catasta.

"Sei venuto per rompere la tregua?"

Il primo a parlare è l'uomo più alto del gruppo; ha grosse braccia muscolose, e un ventre prominente. che vibra mentre ti parla. La barba gli arriva fino alla cintura, e il suo sguardo non sembra molto conciliante nei tuoi confronti.

"Mi manda il mio Maestro Anziano."
"Di quale Gilda sei?"

Stai per rispondere, quando una voce roca risuona alle tue spalle.

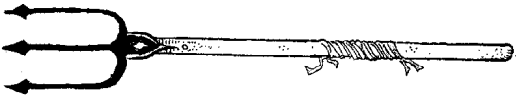
"E a te che importa, Heidlus?"

Rudolf è tornato dai suoi compagni. Ti supera senza guardarti e va a raccogliere un'ascia, poi indica un tronco, e gli altri due vanno a sollevarlo. Heidlus e Rudolf si guardano per un attimo in cagnesco, poi anche Hedilus torna al lavoro, ignorandoti. Rudolf ti indica la strada con un cenno della mano.

"Vattene, dobbiamo finire prima che sia buio."
"Ma io..."
"Non hai sentito? Ci sei solo d'intralcio! Va' alla locanda, e parti domattina più presto che puoi. Non c'è nulla per te in questo posto... nulla..."

Capisci che non ha senso insistere. Ti volti e te ne torni nella piazza principale.

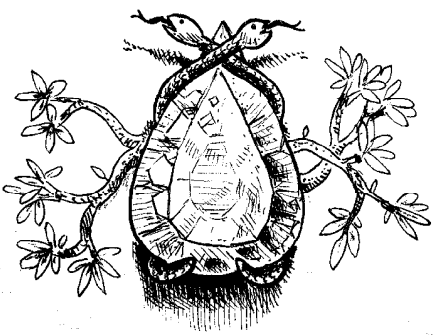
Vai al **371**.



298

Continui lungo il corridoio, e dopo una cinquantina di metri noti che le pareti stanno diventando sempre più diafane e impalpabili. Spinto dalla curiosità, provi a posare una mano su una di esse, ma la ritrai di scatto, colpito da una scarica elettrica. Pochi metri più avanti la sagoma del corridoio scompare completamente, lasciandoti in un sentiero al centro di un bosco. Poco più avanti si trova un immensa quercia, le cui fronde si perdono nelle profondità del cielo. Il suo tronco è squarciato da un'apertura di forma ovale alta almeno due metri.

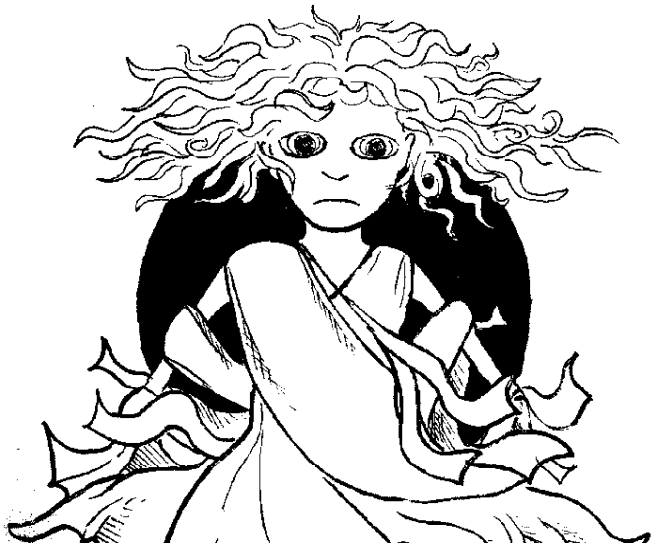
Se vuoi esplorarla, vai al **356**; se preferisci invece tornare indietro nel corridoio e scegliere l'altra diramazione, vai all' **85**.



299

La luce inizia a diventare più debole, e le immagini terribili delle tue avventure scompaiono. Riapri gli occhi, e ti ritrovi disteso a terra, di fronte alla bambina, che ti sorride con dolcezza. Ti allunga una mano per aiutarti a rialzarti, ma quando le porgi la tua stringi solo l'aria. La bimba arretra, guardandoti spaventata, e lascia cadere a terra il mantello. Inizia a piangere tristemente; vorresti avvicinarti a

consolarla, ma ogni volta che fai un passo verso di lei la bimba lancia un singhiozzo, costringendoti ad arretrare.



"Ora ricordo... la mamma è morta... era la grande sacerdotessa della Giustizia... la dea è sempre stata buona con noi, ci ha dato tante belle cose... ma perché non ha salvato la mia mamma?"

Lacrime amare scorrono sulle sue guance pallide. Il suo volto sta diventando sempre più chiaro, e riesci quasi a vedere attraverso la sua immagine.

"Mi ha detto di scappare qui... i cattivi hanno paura della dea buona... sono rimasta qui tanto tempo, perché la mamma prima di morire mi ha detto che un giorno sarebbe arrivato un uomo valoroso, che ci avrebbe dato la pace... e dovevo dargli il suo mantello, perché lo proteggesse... prendilo pure,

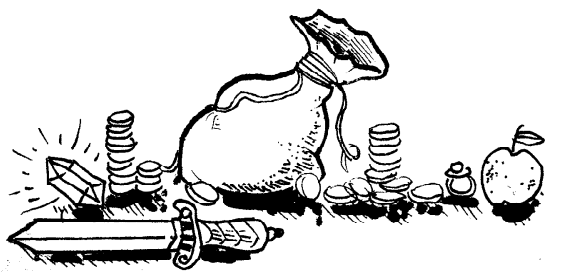
è tuo adesso..."

Raccogli il mantello da terra. Sul colletto è ricamata una parola, non nei misteriosi caratteri di Eblis, ma in quelli che anche tu conosci: Janis. Improvvisamente, ricordi dove hai già udito il nome. Janis, secondo la leggenda, fu la prima grande sacerdotessa della Giustizia, e fondò le prime comunità di adepti al culto della dea. Il suo culto al tuo tempo è quasi scomparso, ma in alcune zone di Sirdania ancora ne sopravvive il ricordo. Lo osservi ancora per qualche istante, poi te lo infili. Una indescrivibile sensazione di pace ti penetra nel profondo, cancellando le fatiche e le tristezze della tua avventura.

"Credi che posso andare, adesso? Posso tornare dalla mamma?"

Annuisci silenziosamente. La bimba si rialza in piedi, sorridendo. Ti saluta dolcemente, mentre il suo corpo scompare a poco a poco nel nulla. Sei sicuro che ora è in pace. Puoi tornare alla tua missione con maggiore sicurezza e serenità.

Segna nelle Annotazioni che indossi il Mantello di Janis. Aggiungi 1 punto al tuo punteggio massimo e attuale di Mana., e anche 1 punto di Esperienza. Torna all' **88**.



300

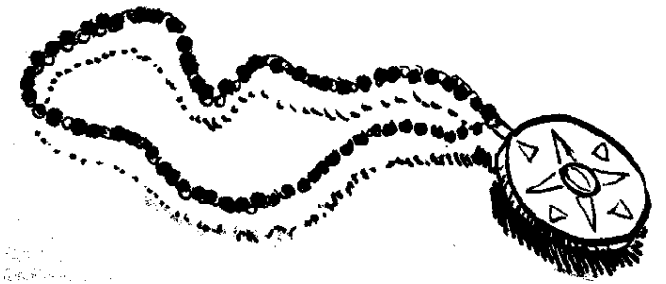
Osservando da vicino la ruota di pietra, ti accorgi che oltre la fessura si apre un incavo nella struttura. Accosti un occhio, e noti che nel vano si trovano alcune grosse monete dorate in apparenza uguali a quella che hai trovato in precedenza. La estrai dalla borsa e rimani in attesa, rigirandotela fra le mani: forse, se la infili nella struttura succederà qualcosa...

Infili la moneta nella fessura e la senti cadere all'interno con un leggero tintinnio. Aspetti a lungo, ma non accade nulla. Alla fine ti allontani sconsolato, credendo di aver sprecato inutilmente del tempo prezioso, ma quando sei ormai giunto all'imbocco del sentiero avverti una brezza calda che ti sfiora le braccia e muove le fronde deformi degli alberi intorno alla pozza; ti volti indietro, e una voce sconosciuta risuona nell'aria.

La forma va oltre la sostanza...

Ti guardi attorno, ma non c'è nessuno. Torni a osservare le statue, e scopri che sono fredde e impassibili come prima. Mentre le misteriose parole risuonano di nuovo nella tua mente, lasci in fretta questo luogo, pronto a tornare alla tua missione.

Vai al **375**.



301

Con uno scatto felino ti butti contro la parete ed eviti il proiettile, che sfila di lato. Senza aspettare un secondo, scappi in fretta e furia, mentre nella tua mente risuonano grida di rabbia e delusione. Esci in strada e richiudi la porta alle tue spalle, pronto a proseguire la tua avventura.

Se vuoi scendere la strada, continuando nella direzione di prima, vai al **325**; se preferisci tornare indietro, vai al **101**.

302

Il tuo colpo centra in pieno il bersaglio. Osservi il brigante mentre sgrana gli occhi e porta le mani al collo, lasciando cadere la mazza. Un fiotto di sangue scuro sgorga copioso dalla ferita; l'altro brigante si avvicina al compagno, ma capisce subito che non c'è nulla da fare per lui. Prima ancora che il brigante ferito abbia esalato l'ultimo respiro, l'altro si getta a tutta velocità contro di te per vendicarlo:

BRIGANTE: Abilità 8 Resistenza 15

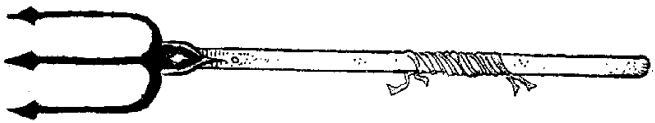
Se sei ancora a cavallo, aggiungi 2 punti alla tua Forza d'Attacco per tutta la durata del Combattimento. Se vinci, puoi aggiungere 1 punto di Esperienza per aver ucciso anche il primo Brigante. Vai al **99**.

303

Il sentiero prosegue per alcune miglia fra gli alberi secolari. Verso mezzogiorno giungi a un bivio: il sentiero principale procede dritto, e poco più avanti piega a sinistra. Alla tua destra invece si apre un sentiero secondario, che sale verso le pendici della collina: è molto stretto, ma potresti ugualmente percorrerlo a cavallo, anche se a fatica. Stai valutando come proseguire, quando noti nel sottobosco qualcosa di strano:

poco più avanti, alla tua sinistra, gli alberi sembrano illuminati da una luce blu pulsante, ma non riesci a scorgerne la fonte.

Se decidi di procedere dritto di fronte a te, lungo il sentiero principale, prosegui al **70**; se vuoi provare a salire il sentiero di destra, vai al **222**; se vuoi investigare l'origine della strana luce, prosegui al **157**.



304

La grotta è di forma più o meno circolare. A prima vista, non noti nessun segno dell'attività dei minatori; qua e là dal soffitto e dal pavimento fuoriescono degli spuntoni di roccia di forma irregolare. Avanzi lungo la parete, finché non scorgi qualcosa che ti fa scorrere un brivido freddo lungo la schiena: disteso a terra in un angolo giace lo scheletro di un uomo di media altezza. Con l'arma sempre in pugno, ti chini leggermente per osservarlo alla luce della lanterna. Il corpo è quasi completamente spolpato, e mancano alcune ossa... chi, o cosa, può aver ridotto così questo poveretto?

Rialzandoti, noti che poco distante da te giace un mucchio di altri resti: ossa, pezzi di carne, e anche un paio di conigli morti. L'odore è rivoltante, e trattieni a stento un conato di vomito. All'improvviso un urlo disumano scuote le fondamenta della caverna, e qualcosa piomba su di te.

Testa la tua Abilità. Se hai successo, vai al **106**, altrimenti continua all' **8**.

305

Ti aggrappi al cornicione senza fatica e ti lasci cadere a terra. Riesci ad atterrare in piedi, evitando di farti male, e poi ti fiondi verso il centro della piazza per capire cosa stia accadendo.

Vai all' **89**.

306

Il passaggio continua diritto davanti a voi per alcuni metri; poco distante, sul lato sinistro, la parete di pietra è interrotta da una frattura irregolare, e oltre di essa sembra si trovi una caverna. Loreena fa un passo avanti, cercando di osservare più da vicino l'interno della grotta, ma dal suo sguardo ti sembra di capire che non sia troppo convinta di esplorarla. Sul lato destro della parete invece si trova un'apertura di forma circolare, da cui proviene una tenue luce rossastra.

Se vuoi provare ad entrare nella grotta, vai al **226**; se vuoi investigare all'interno dell'apertura circolare, vai al **231**; se preferisci continuare lungo il corridoio, vai al **79**.

307

Scuoti con forza la ragazza, ma sembra che non riesca a tornare in sé. Loreena continua a tremare e mugolare per vari minuti, come se qualcosa di orribile la stesse minacciando, poi finalmente inizia a calmarsi e a respirare normalmente. La fai stendere a terra e le fai bere un sorso d'acqua dalla tua borraccia, e dopo qualche minuto la ragazza torna in sé, anche se fradicia di sudore e tremante come una foglia.

"Tutto a posto?"
"Credo... credo di sì... cosa diavolo..."
"Deliravi. Sei svenuta. Così impari a bere pozioni

sconosciute!"
"Hai ragione... scusa..."

La aiuti a rialzarsi, ma Loreena non sembra aver più molto bisogno di assistenza. State per uscire dalla stanza, quando Loreena ti indica un angolo della parete di sinistra.

"Laggiù! Lo vedi? C'è un passaggio!"

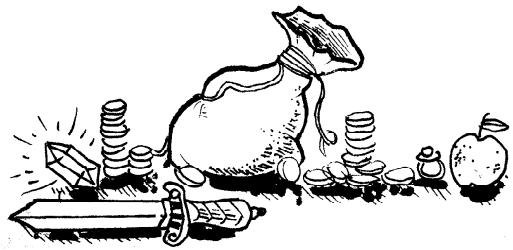
Ti avvicini, e scopri che effettivamente nella parete si apre uno stretto passaggio, alto poco più di un metro e largo circa mezzo metro. Prima non l'avevi notato...

Se vuoi esplorare il nuovo passaggio, vai al **257**, altrimenti torna nel corridoio principale al **51**.

308

Incroci le dita e sali i primi gradini della scala, sperando che regga il tuo peso, ma quando arrivi all'incirca a metà senti uno schiocco, e un gradino di pietra crolla fragorosamente al suolo. Un'ampia crepa si allunga nel muro e continua a propagarsi lungo le altre pareti. Non hai altra possibilità che correre più in fretta che puoi verso l'ingresso, sperando di riuscire a salvarti.

Testa la tua Abilità. Se hai successo, vai al **269**, altrimenti al **146**.



309

Corri all'impazzata fino al portone di pietra, evitando altre due frecce di pochi centimetri, ma fortunatamente riesci a varcare l'ingresso indenne.

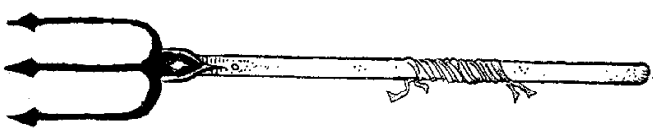
Due lunghi corridoi conducono a sinistra e a destra, e un altro di fronte a te conduce nelle profondità dell'edificio, ma non hai tempo per esplorarli. Una scalinata proprio alla tua destra conduce verso i piani superiori, da dove arrivano le frecce; ti avvii a passi svelti verso l'alto, con l'arma stretta in pugno, pronto a difenderti da altri attacchi. Pochi istanti dopo risuona un urlo, e una sagoma con un lungo mantello spunta in cima alla scala. La figura misteriosa estrae dalla tasca una sfera di metallo e la lancia verso di te; non appena tocca il pavimento, un boato scuote l'edificio, e una potente onda d'urto ti spinge all'indietro contro la parete.

Testa la tua Abilità; se sei un Ladro o un Guerriero togli 2 al risultato dei dadi. Se hai successo vai al **115**, altrimenti al **382**.

310

Sferri un ultimo fendente al collo del tuo avversario, che crolla a terra. Il suo corpo svanisce non appena tocca il pavimento di pietra della cripta, ma il tuo valoroso avversario ricompare dopo pochi istanti al fianco di Hyuan, di nuovo in forma di fantasma. I guerrieri di Eblis ti sorridono, soddisfatti per la prova che hai dato loro della tua abilità.

Vai al **179**.



311

La situazione non è certo delle migliori, ma hai passato momenti peggiori durante il tuo addestramento. Facendo forza sugli addominali, ti pieghi verso l'alto fino ad afferrare la corda, e le dai un potente strattone. Per tua fortuna non si tratta di una fune molto robusta e poco dopo si rompe, lasciandoti cadere a terra. Con grande abilità, atterri in piedi ed eviti di farti del male. Sei pronto a tornare alla caccia dei banditi del bosco.

Vai al **91**.

312

Dopo una breve attesa, Hyuan torna a rivolgerti la parola.

Avverto dentro di te il dono della saggezza e della fede. Ma queste qualità possono non essere sufficienti a darti la vittoria, perché il nemico è potente e spietato. Dovrai dar prova di grande coraggio, dimostrando di saper padroneggiare le tua abilità anche di fronte al pericolo più grande... perdere la tua anima!

Hyuan solleva una mano, e davanti a lui compare una sagoma dai contorni irregolari, che emette urla lancinanti e lampi accecanti dagli occhi. Le anime dei guerrieri si fanno da parte, mentre lo spettro si avvicina strisciando lentamente verso di te. Sei immobilizzato dal terrore, e un brivido raggelante ti percorre la schiena: sai di non poter eliminarlo con le normali armi, impotenti contro un essere di questo genere. Hai un'unica speranza: riuscire a bandirlo da questa dimensione, grazie al tuo potere spirituale.

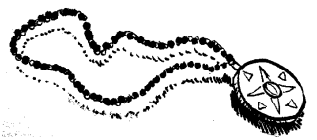
Se possiedi la Caratteristica Speciale *Esorcismo*, vai direttamente al **339**; altrimenti, Testa la tua Abilità, aggiungendo 2 al risultato dei dadi; se possiedi la

Caratteristica Speciale *Falce Divina*, puoi togliere 2 al totale. Hai a disposizione tre tentativi per bandire lo spettro, ma per ogni tentativo fallito dovrai sottrarre 4 alla tua attuale Resistenza. Se la prova riesce, vai al **339**, altrimenti al **361**.

313

Incroci le dita, pregando che ciò che stai per fare non si riveli una sciocchezza, e ti porti alla bocca il collo della boccia di vetro. Il liquido ha uno strano sapore... All'improvviso la vista ti si annebbia e ti senti cadere a terra, debole e impotente...

Lancia un dado: se fai 1 o 2, vai al **20**; se ottieni 3 o 4, vai al **374**; se il risultato è 5, vai all' **86**; se invece è 6, vai al **290**.



314

La sala d'ingresso del castello è immersa in un'atmosfera irreale. Un freddo glaciale ti accoglie mentre superi il portone, che si chiude immediatamente alle tue spalle. L'ambiente è debolmente illuminato da un caminetto acceso nella parete a destra dell'ingresso, ma questo è l'unico segno di vita in questa stanza: non fosse per le fiamme, diresti che nessuno ha messo piede qui dentro per secoli: uno spesso strato di polvere si è accumulato sul pavimento di pietra, e non noti alcuna impronta intorno a te.

A destra e a sinistra si aprono due brevi corridoi, che terminano in due porte. Un terzo corridoio, apparentemente molto più lungo, si apre di fronte a te, ma l'ingresso è sbarrato da cumuli di macerie. Sul lato sinistro si trova anche

una scala di lucida pietra scura, che conduce verso l'alto.

Se vuoi provare la porta di sinistra, vai al **254**; se preferisci la porta di destra vai al **195**; se decidi di salire le scale, vai al **68**.

315

Abbatti con la forza della disperazione l'ultimo lupo e ti lanci subito in difesa di Loreena: la ragazza ha già eliminato uno dei due lupi, ma il secondo le sta ancora dando del filo da torcere. Alzi l'arma e ti avventi contro la bestia, ma prima che il tuo colpo arrivi a segno Loreena lascia partire un fendente micidiale, e il lupo crolla a terra in una pozza di sangue; la ragazza si volta verso di te con un sorriso beffardo.

"Per caso non credevi che sapessi cavarmela da sola?"
"Smettila, non c'è tempo per scherzare! Quanto dista la vetta del passo?"
"Un paio di miglia, ma la strada è ripida e pericolosa."
"Non c'è tempo, se ci attaccano..."
"Chi vuoi che ci attacchi ancora, campione? Mettiti giù e riposati un po'; tra poco più di un'ora sarà l'alba, e potremo partire."

Non ha senso discutere ancora. Getti via le carcasse delle bestie e ti pulisci i vestiti. Fatichi a riposare: non perdi d'occhio un istante il sentiero, temendo che altre belve siano pronte ad attaccarvi, e tieni una mano pronta sul fodero della tua arma, ma fortunatamente non accadono altri incidenti. All'alba raccogliete il vostro equipaggiamento e vi preparate all'ultima parte della scalata verso il Picco delle Aquile Dorate.

Vai al **26**.

316

Il colpo centra in pieno il bersaglio, conficcandosi nel fianco destro dell'uccello-pesce; l'essere rimane per un attimo immobile a mezz'aria, poi lancia un rantolo soffocato e inizia a cadere verso il basso, precipitando al suolo con un tonfo sordo. Il suo compagno rimane per un po' a osservarti dalla sua posizione, poi parte all'attacco a testa bassa, cercando di colpirti con le ali e la coda:

UCCELLO PESCE: Abilità 6 Resistenza 9

Se vinci, non aggiungere comunque nessun punto di Esperienza. Vai al **294**.

317

Quando passi a tutta velocità a fianco del tempio, il mostro alato fa risuonare uno strillo acuto che ti obbliga a tapparti le orecchie. Anche il sindaco fa lo stesso; si ferma solo per un istante e ti indica il vicolo alla destra dell'edificio, poi riparte a tutta velocità, incurante delle urla disumane dell'essere. Un bagliore illumina improvvisamente la strada: Pirian lancia un urlo e accelera ancora di più il passo. Lo vedi tuffarsi in un vicolo e costeggiare una fila di case, e poi svoltare di nuovo a destra fino a uno spiazzo erboso.

La scena che hai di fronte agli occhi ti riempie di paura. La bestia si trova a non più di cinque metri da te; è alta più di due metri, e sembra uno strano incrocio tra pipistrello e lupo. Le sue ali sono scure e membranose, e il suo muso è allungato; dalla bocca spuntano lunghe zanne. Ma ciò che ti incute il maggior terrore sono i suoi occhi gialli, che illuminano il buio della notte. Appena vi vede, la bestia fa un passo avanti, scuotendo le zampe anteriori; poi si alza in volo, e comincia a volteggiarvi attorno con aria minacciosa. Solo ora noti che dietro a dove si trovava fino a qualche

istante fa c'è una ragazzina, distesa a terra su un fianco e pallida come un fantasma; il sindaco lancia un urlo e si butta a terra per soccorrerla.

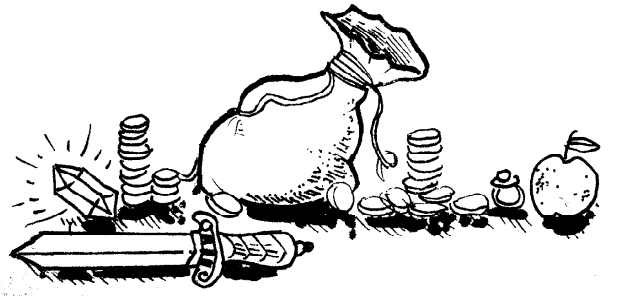
Improvvisamente, la bestia plana in basso, e cerca di artigliarti a un braccio; riesci a scansare il suo attacco di un soffio buttandoti a terra di lato. Mentre il mostro alato ricomincia a volteggiare in cerchio attorno a te, valuti la prossima mossa.

Se sei un Mago, vai al **93**, altrimenti al **161**.

318

Il corridoio compie una svolta verso destra, e poi subito a sinistra. Appena compiuta la seconda svolta venite accolti da un debole fischiettio. Sia tu che Loreena vi immobilizzate, nascondendovi in una nicchia laterale della parete di sinistra. Nella parete opposta del corridoio si trova una porta di legno socchiusa; avanzi con circospezione, e spiando dalla stretta fessura riesci a scorgere la sagoma di un uomo seduto a un tavolo, intento a fischiettare.

Se vuoi entrare nella stanza, vai al **199**, altrimenti continua al **46**.



319

Provi a premere i pulsanti della tastiera, ma hanno tutta l'aria di essere bloccati. Alla fine estrai l'arma e provi ad infilarla in una fessura del congegno: improvvisamente il ticchettio si blocca... e lo sportello frontale ti esplode addosso, scaraventandoti a terra. Anche Loreena viene travolta dall'esplosione, e va a sbattere violentemente contro la parete. Il soffitto della stanza inizia a tremare, mentre vi rialzate faticosamente in piedi cercando di guadagnare l'uscita. L'arma è caduta sul pavimento, ma non c'è tempo di recuperarla: vi catapultate verso l'ingresso e chiudete la porta alle vostre spalle.

Cancella un'arma da Combattimento corpo a corpo dal Registro; poi, lancia due dadi e sottrai il risultato alla tua Resistenza attuale. Se sei ancora vivo, continua al **332**.

320

Non hai modo di colpire la creatura finché svolazza attorno a te. Temi seriamente per la sorte del sindaco e della ragazza: se la creatura rivolgesse di nuovo la sua attenzione verso di loro, li colpirebbe prima che tu possa fare alcunché per difenderli. Inizi a spostarti lentamente verso il centro dello spiazzo erboso, lontano da loro, e la creatura fortunatamente ti segue, continuando a vorticare in cerchio attorno a te. Non c'è bisogno che tu dica nulla, perché fortunatamente Pirian ha capito la tua tattica: prende in braccio la ragazza e si allontana nel vicolo di corsa. Quando arrivano in fondo al prato, la bestia si accorge della loro fuga e fa per alzarsi in volo, ma tu ne approfitti per colpirla al torace con tutta la tua forza.

ABOMINIO DELLE TENEBRE: Abilità 10 Resistenza 25

Ogni volta che perdi uno scontro, lancia un dado: se fai 5 o 6,

la bestia ti colpisce anche con le ali, e devi aggiungere 2 punti al danno subito. Non puoi fuggire. Se vinci il Combattimento, vai al **196**.

321

Leghi strettamente la corda a un masso sporgente sul crepaccio e ti cali in basso, atterrando senza problemi sul polveroso pavimento in terra battuta. L'interno della stanza che hai notato dall'alto è ricolmo di ogni tipo di arma e armatura, molte delle quali in pessimo stato, ma alcune versano fortunatamente in condizioni migliori. Dopo un rapido inventario, ti accorgi che sono questi gli oggetti più interessanti:

SPADA
SCIABOLA
LANCIA
ASTA
TRIDENTE
ARCO LUNGO
10 FRECCE

I pezzi di armatura ti colpiscono per la loro splendida fattura e il loro ottimo stato di conservazione, ma purtroppo il loro peso è notevole, e ti rendi conto che raccogliendoli non riusciresti più a muoverti con la dovuta agilità. In un angolo della stanza, tuttavia, trovi uno splendido pettorale d'argento, con inciso il simbolo di una fiamma. Lo raccogli: è leggero, ma al tempo stesso estremamente resistente. Provi a indossarlo e scopri che ti calza a pennello. Puoi decisamente lasciare soddisfatto questo piccolo ripostiglio.

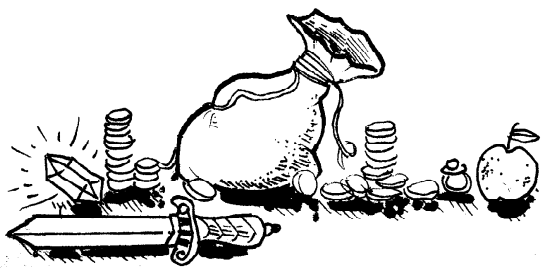
Se vuoi raccogliere una o più armi, segnale sul Registro, ricordando le solite limitazioni. Essendo armi di ottima fattura, puoi aggiungere 1 alla tua Forza d'Attacco ogni volta

che le usi. Segna anche nella casella Annotazioni che porti il Pettorale d'Argento: finché lo indossi, ogni volta che vieni colpito puoi lanciare un dado: se fai 1 o 2 il colpo è in parte neutralizzato dal pettorale, e puoi sottrarre 3 al danno subito. Purtroppo puoi utilizzarlo solo per quattro Combattimenti, dopodiché sarà inservibile. Ora continua al **393**.

322

Non sai proprio come spegnere le fiamme; ti getti nella stanza e inizi a cercare lungo le pareti un eventuale interruttore o qualche meccanismo in grado di bloccarle, o semplicemente qualcosa che ti aiuti a spegnerle, ma ogni sforzo è vano. Osservi impotente le fiamme bruciare la veste di Loreena e avvolgere il suo corpo, che scompare fra le vampe di fuoco. Cadi in ginocchio, disperato per ciò che è accaduto, ma improvvisamente vieni scosso da una folata di vento freddo. Quando rialzi lo sguardo le fiamme sono scomparse, e non c'è nessuno oltre a te nella stanza. Posi una mano sull'altare, e scopri che è freddo. Di quale strana illusione può essersi trattato? Ancora tremante per ciò che hai vissuto, lasci la stanza e chiudi la porta alle tue spalle, tornando nella sala d'ingresso.

Aggiungi 1 punto di Esperienza, ma perdi 1 punto di Mana. Vai al **314**.



323

Non sei sicuro che i due strani esseri costituiscano una minaccia. Rimani immobile nella tua posizione, osservandoli in silenzio; i due uccelli-pesce continuano a svolazzare pigramente sulle rovine della piazza di Eblis, mantenendosi a un centinaio di metri di distanza, ma non ti degnano di alcuna attenzione. Dopo qualche minuto, uno dei due si dirige a nord, oltre le rovine dei palazzi, mentre il secondo oltrepassa la facciata del tempio a est, scomparendo all'orizzonte. Vai al **111**.

324

Ti lanci in avanti senza perdere un istante, ma non riesci a impedire che Loreena venga trascinata in acqua. Quando giungi sulle sponde del laghetto scopri che il suo aggressore è un'enorme piovra gigante, che appena ti vede lascia immediatamente la presa della ragazza per avventarsi contro di te. Non hai scelta: devi eliminarla!

PIOVRA GIGANTE: Abilità 8 Resistenza 15

Se vinci, vai al **188**.

325

La strada prosegue oltrepassando il piccolo edificio e comincia a scendere, seguendo un percorso più tortuoso e irregolare. Per qualche tempo non incontri costruzioni degne di nota; l'unico segno dell'antica presenza umana è dato da sporadici ammassi di rovine, a testimonianza di qualche edificio crollato da secoli.

Dopo una decina di minuti giungi all'imbocco di un piccolo ponte di pietra che, seppur pericolante, sembra ancora solido. Sotto di esso scorre un torrente dalle acque scure e impetuose. Attraversi il ponte, e prosegui fino al termine della strada, che si interrompe a causa di una montagna di macerie. L'unico modo per proseguire è scalarle, oppure tornare indietro a ritroso lungo la strada già compiuta.

Se vuoi provare a scalare le rovine, Testa la tua Abilità; se possiedi una corda puoi togliere 2 al punteggio indicato dai dadi. Se riesci, vai al **66**, altrimenti al **131**. Se preferisci non rischiare, o scegli di percorrere a ritroso la strada da cui sei arrivato, ritorna al **118**.

326

Senza pensarci due volte, balzi in avanti e attacchi il brigante, colpendolo in pieno petto. Il vecchio ladro va a sbattere contro la parete della capanna e cade a terra, ma un attimo dopo comincia a tastare fra le tasche ed estrae il suo pugnale, pronto a rispondere ai tuoi colpi.

VECCHIO BRIGANTE: Abilità 6 Resistenza 10

Se vinci il Combattimento entro due scontri, puoi proseguire all' **87**; se al terzo scontro il tuo avversario è ancora vivo, vai subito al **377**.

327

Uno dei due briganti ti si para di fronte, sogghigna e ti molla un potente ceffone, poi ti slega e ti sbatte contro la parete di fronte.

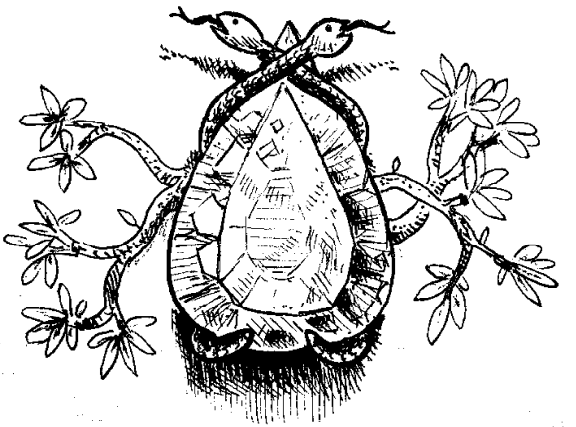
"Per chi ci hai preso, per degli idioti?"

Stai per rispondere per le rime, quando una voce stridula risuona a qualche metro da te.

"E lo siete, infatti."

I due briganti si voltano spaventati. Sulla soglia della stanza è comparso un tipetto ben vestito, con lunghi capelli unticci e un sorriso da topo. Indica l'uscita ai due omaccioni, che se ne vanno in silenzio. Rialzandoti da terra, li vedi dalla finestra mentre attraversano la siepe e rientrano nel bosco. L'uomo sogghigna fra sé, accarezzando il fodero di velluto che pende a fianco della sua veste.

Perdi 4 punti di Resistenza. Vai al **192**.



2002

328

Il corridoio si allarga e le pareti diventano lisce e regolari, cosparse da venature orizzontali di marmo chiaro, e termina una decina di metri più avanti, dove si trova un enorme cancello interamente avvolto da fiamme rosseggianti. Ti avvicini con prudenza, e la sensazione di calore si fa presto fortissima. Noti che il cancello è sormontato da un arcata di marmo rosso, lungo la quale è scolpita l'immagine di un serpente. Loreena sta tremando come una foglia, ma rimane immobile al tuo fianco.

Improvvisamente gli occhi del serpente di marmo si illuminano, proiettando addosso a voi una sottile luce rossa, e non appena il fascio tocca il tuo petto una repentina sensazione di calore ti brucia il petto. Estrai il medaglione, e scopri che sta brillando come non aveva mai fatto, nemmeno in cima al picco. Lo levi di fronte a te, sperando che le fiamme del cancello si plachino, ma una vampa di fuoco si alza e ti respinge, facendoti cadere a terra.

Se possiedi due Gemme del Fuoco, vai al **202**, se invece ne possiedi solo una continua al **7**.

329

"Eblis?"
"Sì... la Città Perduta... "

Hai sentito ancora nominare la leggenda di Eblis, la Città Sommersa, ma non ricordi bene di cosa si tratti. Il vecchio deve avere intuito il tuo dubbio, e ti sussurra qualcosa all'orecchio:

"Non ho tempo per... raccontare... ma posso mostrarti la sua storia... stringimi la mano..."

Stringi forte la mano di Sallyan. Il vecchio mago sussurra alcune parole, e dopo qualche istante una bolla evanescente spunta dalla sua fronte e si libra a mezz'aria, fermandosi davanti ai tuoi occhi. All'improvviso dentro di te si fa largo una saggezza nuova: ora conosci la storia della Città Sommersa.

Un tempo Eblis, detta la Città della Luce, era la capitale di un antico e potentissimo regno, che si estendeva dalle sponde del Mare Interno fino ai confini orientali delle Terre Senza Nome. Si trovava al centro del Mare Interno, su un'immensa isola vulcanica; i suoi abitanti avevano raggiunto un'incredibile perizia in campo scientifico, tecnico e meccanico, tanto da riuscire ad imbrigliare l'energia proveniente dall'interno del suolo e utilizzarla per i propri scopi. Forte della propria saggezza e abilità, il popolo di Eblis aveva ben presto espanso il proprio dominio su tutte le terre conosciute, ma non le sottopose mai a un vero e proprio dominio: Eblis e le altre antiche città vissero a lungo in perfetta concordia, pace e armonia. Tuttavia, un giorno ad Eblis salì al potere Kyrill Wassan, uomo perfido e spietato, devoto alle forze del male; una volta divenuto re, Kyril Wassan rivolse tutte le sue energie alla conquista delle terre emerse, circondandosi di alleati assetati di sangue quanto lui e affidando loro il comando del suo imponente esercito. Per anni tutto il mondo conosciuto fu squassato dalle guerre, dalle carestie e dalla morte, mentre il giogo di Eblis si stringeva sempre di più.

Ma un giorno, Kyril Wassan compì un atto che sancì non solo la sua fine, ma la scomparsa dell'intera sua civiltà. Ormai il potere sugli uomini non era più sufficiente, e così il perfido sovrano-stregone rivolse tutta la sua attenzione alla creazione di un passaggio dimensionale che gli permettesse di raggiungere gli dei, e unirsi a loro. Si narra che un giorno, perso nel suo delirio di onnipotenza e forte delle sue

straordinarie conoscenze scientifiche e magiche, sia finalmente riuscito a dar vita a un oggetto dall'immenso potere, in grado di permettergli di comunicare con tutte le dimensioni dell'universo, compresa quella degli dei. Il mito attribuisce a quell'oggetto il nome di Specchio di Eblis.

Ma questo atto contro natura suscitò le ire delle divinità, che si abbatterono contro Eblis con tutte le loro forze. L'impero della Città della Luce svanì nel nulla, e il mondo tornò libero. Ma Kyril Wassan rifiutò di piegarsi al volere degli dei, e sfruttò le sue ultime energie magiche per isolare la sua capitale, trasportandola in un'altra dimensione, fuori dal flusso del tempo. Eblis, la Città della Luce, scomparve nel nulla, e l'isola su cui sorgeva fu sommersa dalle acque, e nessuno ne seppe più nulla. La leggenda dice che Kyril Wassan l'abbia nascosta nelle profondità dell'Oceano Esterno, lontano dagli sguardi irati dei numi, e ancora oggi custodisca gelosamente lo Specchio di Eblis, pur non potendo attivarlo, perché significherebbe la sua fine e la scomparsa della sua perduta città.

Vai al **268**.

330

Non riesci a evitare l'impatto con il masso, che ti colpisce in pieno petto. Ti manca ancora il fiato, ma non hai tempo per recuperare: un brigante è sbucato dal sentiero, sfoderando un coltello. Balzi giù da cavallo, e ti prepari ad affrontarlo.

BRIGANTE: Abilità 6 Resistenza 12

Perdi 3 punti di Resistenza a causa dell'impatto. Quando la sua Resistenza è scesa a 4 punti o meno, vai al **64**.

331

Prima che uno dei due abbia il tempo di assalirti sfoderi il tuo arco, estrai una freccia dalla faretra e, con un movimento fulmineo, la scocchi in direzione del brigante pelato, mirando alla gola dell'energumeno.

Testa la tua Abilità come di consueto per scoprire se la freccia va a segno. Se riesci a colpire il brigante, vai al **302**, altrimenti al **284**.

332

Il corridoio continua in linea retta, scendendo leggermente verso il basso. Una decina di metri più avanti noti una strana luce bluastra provenire dalla parete di destra, e avvicinandoti scopri che nello spesso muro di pietra si apre un'arcata, sormontata dal bassorilievo di un ariete. Loreena fa per entrare ma tu la fermi, valutando la possibilità di trappole.

Se vuoi provare a entrare, vai al **288**, altrimenti al **51**.

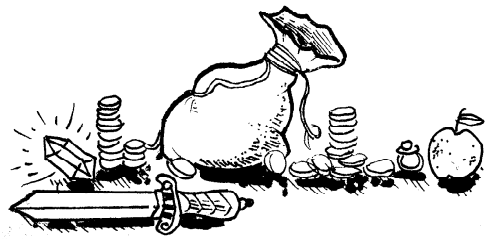
333

A una prima analisi, valuti che l'arcata in fondo alla passerella disti all'incirca centocinquanta metri. E chiunque - o qualunque cosa - si nasconda oltre di essa non ha altra via di accesso. Hai deciso: fai un respiro profondo, e parti di corsa lungo la passerella, seguito a pochi passi di distanza da Loreena. Cerchi di sforzarti e non guardare di sotto, ma i lampi che spuntano dalle nubi sottostanti ti costringono a tenere gli occhi ben fissi sul terreno sotto i tuoi piedi. All'improvviso, quando arrivi all'incirca a metà del percorso Loreena lancia un grido di terrore:

"Sta cedendo! La passerella sta crollando!"

Senza fermarti, ti volti per un brevissimo istante, e quello che vedi ti fa raggelare il sangue nelle vene: la passerella ha iniziato a crollare dal fondo, dove vi trovavate pochi istanti fa, e i blocchi di pietra stanno scivolando di sotto, uno dopo l'altro, sempre più velocemente. Cerchi con tutte le tue forze di raggiungere il fondo, ma non sei sicuro di farcela...

Testa la tua Abilità; se sei un Guerriero o un Ladro togli 1 al risultato dei dadi. Se la prova riesce, vai al **186**, altrimenti al **61**.



334

Avanzi lungo il viale osservando l'ambiente circostante. In questa zona i danni sono meno evidenti rispetto ad altre parti della città. Il lato sud del viale è occupato quasi interamente da piante rinsecchite, il cui tronco presenta una stranissima sfumatura color porpora. Da alcuni rami pendono lunghe foglie spugnose, simili ad alghe.

L'altro lato della strada è occupato da enormi edifici in pietra azzurra. I palazzi posti agli angoli della strada sono quasi interamente crollati, e le loro macerie si spargono a terra in mezzo al viale. Nella parte centrale del lato nord del viale si trova invece un imponente edificio che sembra aver retto quasi perfettamente alla devastazione: solo qualche leggera crepa si allunga sulla superficie della facciata frontale. Stai valutando se entrare a esplorarlo, quando senti un improvviso

sibilo: una freccia si conficca a terra, a pochi centimetri da te, seguita pochi istanti dopo da un'altra. Qualcuno ti sta attaccando! Inizi a correre all'impazzata, ma ti accorgi solo all'ultimo momento che un terzo dardo sta sfrecciando verso di te: potrebbe essere troppo tardi per evitarlo...

Testa la tua Abilità, aggiungendo 2 al risultato dei dadi se questa è la prima volta che subisci questo attacco: se il lancio riesce vai al **58**, altrimenti al **253**.

335

Un attimo prima che il capobranco spicchi un balzo per attaccarvi, estrai la tua arma da lancio e ti prepari a colpirlo.

Testa la tua Abilità; se sei un Accolito e hai la Caratteristica Speciale *Voce della Natura* togli 2 al risultato dei dadi. Se vai a segno, vai al **220**, altrimenti al **103**.

336

Non ti resta altra scelta: prendi una breve rincorsa, avanzi di scatto e sferri un calcio di potenza inaudita contro la porta, che crolla al suolo distrutta. Senza badare ai danni che hai provocato, ti fiondi giù per le scale per scoprire cosa ha interrotto la quiete notturna del villaggio.

Aggiungi 1 al tuo punteggio di Esperienza. Vai all' **89**.

337

All'improvviso ti viene un'idea. Mentre Loreena ti guarda perplessa, apri la Sacca ed estrai la torcia; senza perdere un solo istante, la accendi e cominci a scuoterla. Quattro lupi arretrano, ringhiando minacciosamente, ma il quinto, quello al centro della fila, rimane impassibile. Non hai dubbio che si

tratti del capobranco, e nella tua mente si fa largo un piano: eliminandolo potresti mettere in fuga i suoi compagni. Non hai scelta: alzi la torcia e la lanci contro il lupo, sperando di colpirlo.

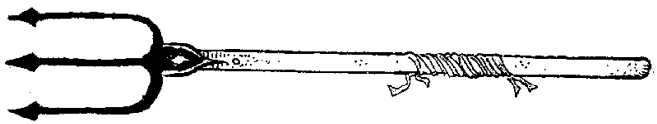
Testa la tua Abilità. Se hai successo, vai al **10**, altrimenti al **103**.

338

Non ti perdi d'animo; estrai la tua arma e ti lanci in avanti, pronto a far tornare al loro sonno eterno i tuoi avversari. Gli antichi guerrieri si dispongono in cerchio attorno a te, e dopo qualche istante si lanciano in avanti, pronti a colpirti.

ORDA DI ZOMBI: Abilità 11 Resistenza 20

Se possiedi il Mantello di Janis, togli 2 a ogni danno subito. Se vinci, vai al **373**.



339

Ignorando le grida dello spettro, chiudi gli occhi e cerchi di raccogliere tutta la concentrazione possibile. Preghi gli dei perché facciano svanire questa creatura dell'oltretomba; quando ti senti pronto, alzi le mani e le porti in avanti: una luce accecante si sprigiona dalle tue mani, e lo spettro scompare in una voluta di fumo nero. Hyuan e gli altri fantasmi sorridono soddisfatti. Hai superato la loro prova.

Vai al **179**.

Il tuo colpo è preciso; la bestia cerca di proteggersi, ma non riesce a impedirti di andare a segno. Nel momento in cui la colpisci, lancia un urlo disumano che fa tremare il terreno attorno a te. Il mostro si contorce per qualche momento per il dolore, sbattendo furiosamente le ali. Un fiotto di sangue scuro sprizza dalla ferita.

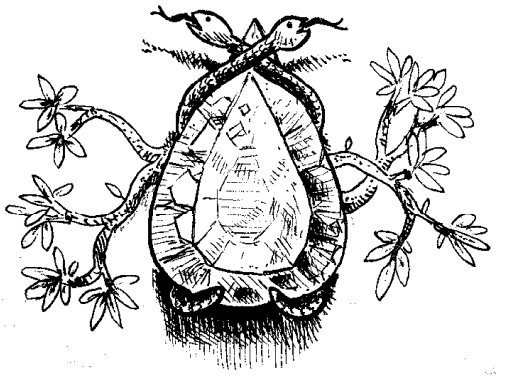
Ti guardi attorno cercando il sindaco: è disteso a terra poco lontano, a proteggere la ragazza.

"Se ne vada! Prenda la ragazza e la porti via!"

Pirian non si fa ripetere l'ordine: solleva la giovane e si allontana in fretta e furia dal teatro della battaglia. La bestia comincia a sbattere di nuovo le ali per alzarsi in volo, ma non ce la fa. Capisci che è il momento propizio per attaccare: alzi la tua arma e parti a testa bassa in avanti, per eliminarla una volta per tutte:

ABOMINIO DELLE TENEBRE: Abilità 6 Resistenza 20

Se vinci questo Combattimento, vai al **196**.



Oltre il portone si apre l'ingresso di un vasto salone, largo una decina di metri e lungo almeno il doppio. La stanza è illuminata da un grande braciere posto esattamente al centro, da cui spuntano vampe di fuoco. Le pareti sono lisce, lucide e completamente nere; sul pavimento è disteso un lungo tappeto, che collega l'ingresso al capo opposto della sala, dove si trova un imponente trono di pietra. Appena fai un passo avanti, una risata stridula ti fa sobbalzare.

"Ce ne hai messo, di tempo... ma alla fine sei arrivato."

Una figura avvolta in una pesante tunica scura si alza in piedi. Un cappuccio gli copre il volto, ma senti il suo sguardo bruciarti, come se potessi fiutare il suo odio nei tuoi confronti. Sei arrivato al cospetto dell'uomo che i Maestri Anziani ti hanno mandato a cercare.

"Aspettavo da tempo che gli stupidi Maestri Anziani inviassero qualcuno... però non immaginavo che ci mettessero così tanto a trovarmi. Comunque ne è valsa la pena... mi hai portato un bel regalo!"

Avanza di qualche passo, compiendo strani gesti nell'aria, e improvvisamente al suo fianco compare un'altra figura, un vecchio coperto da vestiti strappati e con gli occhi bendati da un drappo nero. Con un tuffo al cuore, ti rendi conto che si tratta di Sallyan, il vecchio consigliere di corte del re.

"Avanti, ho voglia di divertirmi un po'! Sallyan, fai del tuo meglio!"
"Io... non posso..."
"OBBEDISCI!"

Per un attimo ti sembra di scorgere un bagliore rossastro sotto il cappuccio di Mano Nera. Il vecchio lancia un grido

Yanez 2003

disumano, e punta il dito della mano destra contro di te. D'un tratto dal braciere si innalza una nuvola di fumo, e dalla nube di vapore emerge la figura imponente di un drago, alto più di tre metri. Loreena lancia un grido, e va a nascondersi in un angolo della parete, ma tu non hai scelta: devi affrontare questo terribile avversario!

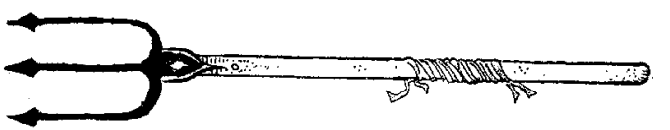
DRAGO ETEREO: Abilità 10 Resistenza 23

Dato che la sua materializzazione non si è ancora del tutto completata, puoi togliere 2 punti all'Abilità del Drago per i primi tre scontri. Ogni due scontri persi, lancia un dado: se ottieni 5 o 6, perdi 4 punti di Resistenza in più a causa del suo soffio infuocato. Il Drago è immune a *Sfera di Fuoco*, e grazie alle sue scaglie le frecce causano solo metà del danno abituale, arrotondato per eccesso. Se vinci, vai al **143**.

342

Quello che stai per fare non ti riempie di gioia, ma non hai scelta: non puoi rischiare di essere scoperto. Ti accosti al vecchio brigante; con una mano gli tappi la bocca, e con l'altra prendi il suo pugnale e glielo ficchi nel petto con un rapido movimento. Un fiotto di sangue scorre a terra. Il brigante ti guarda sorpreso, poi alza gli occhi al cielo e si accascia. Alzi il corpo e lo posi a terra, cercando di nasconderlo dietro un cespuglio, poi ti dirigi all'interno della baracca.

A meno che tu non sia un Ladro o un Guerriero, perdi 1 punto di Mana. Vai all' **87**.



343

La paura degli dei ha la meglio sulla loro prudenza; uno dei due si avvicina e ti scioglie immediatamente le corde, mentre l'altro ti porge le sue umili scuse. Mantieni un'aria misericordiosa, e li inviti a inginocchiarsi per chiedere perdono per i loro peccati; non appena chinano lo sguardo li colpisci contemporaneamente con un potente pugno alla nuca. I due crollano a terra svenuti senza avere neanche un istante per reagire. Non ti fa molto onore sfruttare la fede negli dei per cavarsi d'impiccio in queste situazioni, ma la tua missione è troppo importante. Sei sicuro che gli dei ti perdoneranno...

Recuperi le tue cose e ti prepari ad andartene, ma quando ti volti per andartene scopri che di fronte a te c'è un ometto basso, vestito in modo abbastanza elegante, con lunghi capelli unticci e uno sguardo da topo. Ti applaude con aria un po' sciocca.

"Complimenti. Sei stato molto abile a cavartela..."

Vai al **192**.

344

Il viale prosegue ancora per una cinquantina di metri, fino a un'ampia svolta verso sinistra. Prima della svolta, però, fra le rovine di due ampi palazzi scorgi una piccola scalinata che scende verso il basso, e ti sembra di udire uno scroscio d'acqua proveniente da quella direzione.

Se vuoi scendere la scalinata, vai al **399**, altrimenti continua lungo il viale al **21**.

345

Senza perdere un istante ti rialzi e ti getti in direzione della gemma, ma all'improvviso ti senti afferrare a una gamba e ricadi pesantemente a terra, sbattendo violentemente il ginocchio destro sul pavimento. Un attimo dopo, Loreena è di nuovo in piedi, la Chiave delle Anime di nuovo stretta in pugno.

Perdi 4 punti di Resistenza; se sei ancora vivo, vai al **172**.

346

"Non si vede più un accidente... che si fa?"

Apri la Sacca in cerca di qualcosa che ti possa essere utile, ma non hai modo di farti luce. Loreena scuote la testa, borbottando fra sé, e getta uno sguardo in lontananza verso le profondità del tunnel, avvolte nel buio più totale.

Finché non tornerai alla luce del sole devi temporaneamente sottrarre 2 punti alla tua Abilità. Vai al **242**.

347

Senza aspettare un istante, ti lanci verso il centro del tempio, mentre il soffitto della cappella crolla rovinosamente. Un masso ti colpisce di striscio alla spalla, ferendoti leggermente, ma tutto sommato puoi dirti fortunato per essertela cavata così a buon mercato. Purtroppo però lo spadone che avevi trovato è rimasto sepolto sotto le macerie. Dopo una veloce spolverata, sei pronto a tornare alla tua esplorazione.

Perdi 3 punti di Resistenza. Torna all' **88**.

Il salone del trono è immerso nell'ombra. Solo un sottilissimo raggio di luce penetra da una crepa nel soffitto e cade a qualche metro di distanza, permettendoti di osservare l'ambiente circostante.

Un soffice tappeto ricopre il pavimento di pietra; pochi metri più avanti, una scala scende verso il basso. Ti avvicini con prudenza; in fondo alla sala si trova una figura incappucciata, che cammina lentamente avanti e indietro, mentre un vecchio dalla barba bianca, vestito con una lunghissima tunica argentea, lo osserva seduto su un trono dorato.

"Te lo ripeto: non è possibile."
"Stupido vecchio! Perché non dovrebbe essere possibile?"
"L'ingresso è bloccato da secoli. Riaprirlo significherebbe rientrare nel flusso dimensionale... sarebbe la fine..."
"No! Sarebbe un nuovo inizio! Un nuovo, grandioso inizio, non lo capisci!"

Il vecchio si alza in piedi, brandendo un lunghissimo scettro con una splendida pietra azzurra incastonata nell'estremità superiore:

"Lo Specchio di Eblis non si aprirà! La magia ti ha portato fin qui... usala per passare la Porta dei Mondi, e vattene da qui!"
"La magia di questo stupido corpo non basta per varcare la Porta dei Mondi... mi serve lo Specchio!"
"Hai già provato a varcarlo, e non ci sei riuscito... perché riprovare? Rimarrà chiuso... è destino che sia così... "

La figura incappucciata sogghigna fra sé, e si sposta verso l'angolo opposto della stanza, uscendo dalla tua visuale.

"Ho commesso un errore... speravo che un cuore puro fosse

un sacrificio sufficiente, invece mi sbagliavo... il flusso magico è stato devastante, ha rischiato di distruggere anche me..."

Anche Kyril Wassan si sposta nella direzione del suo interlocutore, ma torna subito indietro, con una smorfia di terrore sul volto. Ti sporgi in avanti per vedere cosa l'abbia spaventato, ma quando lo scopri provi un improvviso desiderio di urlare. In fondo alla stanza, disteso alla parete, giace un cadavere fumante, ridotto a un cumulo di ossa incenerite. Loreena... non sei riuscito a salvarla...

Se vuoi lanciarti immediatamente all'attacco, vai al **221**; se preferisci attendere in silenzio l'evolversi della situazione, vai al **385**.

349

Superi l'ingresso dell'edificio ed entri. Per quanto puoi capire, un tempo doveva trattarsi di un laboratorio scientifico: frammenti di macchinari metallici e strani congegni sono sparsi qua e là sul pavimento, e al centro della stanza si trova un imponente tavolo di marmo, sul quale è posata una sagoma scura, coperta da un telo. Lo sfili, e scopri che nasconde di un automa di metallo, identico in tutto e per tutto a un essere umano. Provi a cercare eventuali meccanismi per accenderlo, ma non ne trovi. Tuttavia, quando stai per andartene odi un cigolio alle tue spalle; ti volti, e scopri con somma sorpresa che l'automa si è messo a sedere, e ti sta osservando.

Se vuoi provare ad aspettare la sua reazione, vai all' **84**, altrimenti torna nel viale e prosegui al **101**.

350

Non ti fai intimorire dalla situazione e, spinto anche dalla tua curiosità, procedi con circospezione lungo il tunnel, tenendoti vicino alla parete di destra. La galleria procede diritto per alcuni metri, inclinandosi sempre di più verso il basso; ogni cinque o sei metri sul lato dove stai camminando è disposta una leggera traversina in legno, che sporge di un paio di centimetri dal terreno e lo attraversa in senso trasversale fino al centro del corridoio: probabilmente si tratta di uno stratagemma per evitare la caduta dei carrelli mentre venivano trasportati verso il basso.

Dopo una decina di metri il tunnel si divide in due parti: una diramazione procede alla tua sinistra, l'altra alla tua destra. L'oscurità sembra più fitta nella parte di destra, e ti sembra che il terreno in quella direzione sia più inclinato.

Se scegli il corridoio di sinistra, vai al **4**. Se preferisci procedere la tua esplorazione nel corridoio di destra, vai al **140**. Se vuoi tornare indietro, vai al **24**.

351

Il sacerdote è in piedi di fronte a te, e siete separati solo da un paio di panche rovesciate. Le sue pupille sono completamente dilatate, e un sorriso malvagio spunta sul suo viso un tempo sereno. Senti in lontananza le grida dei tuoi compagni e i battiti dei loro pugni sul portone, ma non hai tempo per occupartene: Kalpors infila la mano destra nella tunica, e ne estrae un lungo coltello dalla lama arcuata. Prima che tu abbia il tempo di reagire, Kalpors salta la prima panca con un'agilità impressionante e si lancia in avanti per colpirti.

KALPORS: Abilità 8 Resistenza 14

Non puoi fuggire. Se vinci, vai al **60**.

352

Soffocando un brivido di timore, oltrepassi il cancello. Un sentiero sterrato serpeggia lungo il crinale della collina, circondato da una distesa di erba a tratti secca, a tratti rigogliosa e verdeggiante. Qualche albero sorge qua e là in mezzo alla distesa erbosa, e man mano che sali incontri sempre più lapidi di pietra grigia, in molti casi rovesciate a terra o piegate di lato. Una di esse giace a terra proprio in mezzo al sentiero, quasi troncata a metà per il lungo da una sottile crepa. Al centro è scolpito un elegante fregio, e in fondo è inciso il simbolo di una mazza ferrata.

Il sentiero giunge infine a un bivio: una diramazione laterale prosegue verso destra fino a un gruppo di alberi secchi, sotto i quali si trovano molte file di lapidi di marmo, mentre quella principale continua verso sinistra salendo fino in cima alla collina, costeggiata da una serie di maestose cappelle.

Se continui a destra, vai al **31**, se invece scegli il sentiero principale vai al **274**.

353

Mano Nera ti solleva di peso, sbattendoti contro la lucida superficie dello Specchio.

"Apri il portale! Ora!"

Il vecchio annuisce silenziosamente. Si lascia andare a un profondo sospiro, e punta il bastone verso il centro del portale. La superficie dello Specchio inizia a brillare di una fulgida luce bianca, e comincia a pulsare con una frequenza sempre più veloce. Mano Nera tiene stretto il tuo volto contro la superficie con una mano, e con l'altra brandisce la Chiave delle Anime, che brilla come mai prima d'ora, lanciando sinistri bagliori violacei. La tua pelle brucia

terribilmente, e un dolore immane pervade ogni fibra del tuo corpo.

Lancia due dadi e somma al risultato i tuoi attuali punteggi di Resistenza e Mana. Se il risultato è superiore a 30, vai al **116**, altrimenti al **292**.

354

Ti allontani in fretta dai cespugli, temendo che qualche altra bestiaccia spunti fuori dal sottobosco, e torni a distenderti all'ombra. Mentre pulisci la punta della tua arma, noti che Loreena sta evitando accuratamente di guardarti, e fatica a soffocare un sorriso beffardo. Quando vi rialzate per ripartire alla volta del Picco delle Aquile Dorate, si lascia andare ad un colpo di tosse che suona stranamente simile ad un "te l'avevo detto".

Vai al **378**.

355

Scosti con un calcio la carcassa mostruosa dello Ygghath e ti lanci come una furia verso lo Specchio di Eblis. Il vortice sta svanendo, ma forse sei ancora in tempo per passare... senza attendere un solo istante, ti lanci oltre la superficie dello specchio, mentre torrenti di acqua salmastra ricoprono la Città Sommersa.

Vai al **175**.

356

Mentre avanzi verso l'apertura nell'albero, odi sempre più distintamente delle voci che sussurrano e mormorano; ma non appena ti fermi di scatto, il rumore scompare. Oltre la cavità si estende un lunghissimo tunnel che scende verso il basso, avvolto in un'oscurità pressoché totale. Ti volti indietro un ultimo istante prima di entrare, e scopri che il corridoio è scomparso: il sentiero sterrato sembra procedere all'infinito, fino all'orizzonte, circondato da alberi e cespugli.

Entri nell'albero in punta di piedi, con l'arma in pugno, e segui il corridoio che scende verso il basso. Continui a scendere sempre più in profondità, finché non perdi la concezione del tempo; eppure, nulla riesce a fermarti, continui la tua strada verso le profondità della terra... continuerai finché le tue stanche membra non cadranno inerti a terra, e la tua anima potrà varcare il Regno dei Morti, che ti attende in fondo all'abisso.

La tua missione termina qui.

357

Aspetti che Pirian accompagni a letto sua figlia, e poi ti avvii al suo fianco alla volta del tempio, in silenzio. Quando arrivate sul sagrato gli altri sono già all'interno ad attendervi. Pirian ti lascia passare e poi chiude rumorosamente il portale alle sue spalle. Tutti osservano il robusto primo cittadino, attendendo le sue parole.

"Uno di voi ci ha tradito."

Un silenzio di tomba cade sul vostro gruppo. Johann, Kamahl, Rudolf e Kalpors si guardano l'un l'altro sbigottiti, ma nessuno sembra avere il coraggio di ribattere all'accusa del vecchio sindaco. L'uomo comincia a camminare avanti e

indietro lungo la navata centrale, squadrando ciascuno dei suoi concittadini.

"Qualcuno sta cercando di distruggere la pace della nostra comunità, e non è la prima volta che tenta di farlo. Credo di sapere quale sia il suo scopo: intimidirci, farci tenere la testa bassa, rimanere sottomessi a quel branco di bastardi che si nascondono nel bosco. Ammetto che mi aspettavo un'altra azione, ma non avrei mai creduto che fra noi ci fosse qualcuno così potente da evocare quelle creature... qualunque cosa fossero. Ha messo a repentaglio la vita di tutti noi: per quanto mi riguarda, non avrà nessuna pietà!"

All'improvviso, Johann salta in piedi ed inizia ad urlare:

"È stato lui! Non c'è dubbio, è colpa dello straniero! Le Gilde ci hanno mandato uno stregone oscuro!"

Ti alzi in piedi colmo di rabbia, ma prima che tu abbia il tempo di fare alcunché Rudolf si volta e sferra al giovane un ceffone in pieno viso, mandandolo dritto a terra. Johann, quasi incurante dell'avvenuto, continua a guardarti con occhi pieni di terrore.

"Ero chiuso a chiave in camera quando le creature sono arrivate al villaggio."
"Chi... chiuso a chiave?" sussurra, portandosi una mano alla bocca per tastarsi il labbro, che sta cominciando a gonfiarsi.
"Ma... ma allora..."
"Allora non è stato lui, imbecille!" esclama Rudolf.
"No. È stato qualcun altro."

Il sindaco ti osserva con la coda dell'occhio. Ricordi la discussione di questo pomeriggio, i suoi dubbi e le sue ipotesi. Gli eventi di questa notte ti hanno dimostrato che Rudolf è sicuramente innocente, ma il colpevole potrebbe

essere un altro degli uomini seduti vicino a te...

Se credi che il traditore sia Johann, vai al **117**; se pensi sia Kalpors vai al **160**; se credi sia Kamahl, vai al **219**; se pensi sia qualcun altro, vai al **394**.

358

Chiudi gli occhi, e inizi lentamente a mormorare la litania dell'Incantesimo *Clone*. Un fumo grigiastro si sprigiona dal pavimento della sala, a metà distanza fra te e Loreena, e dopo un minuto circa la nube inizia a modellarsi, prendendo lentamente la forma della tua amica. Loreena rimane impassibile finché il suo Clone non si è perfettamente materializzato, dopodiché scoppia a ridere.

"Complimenti! Bel trucco!"

Non rispondi alla provocazione: il dolore per ciò che stai per compiere è troppo grande. Con la morte nel cuore, ordini al Clone di attaccare Loreena. Ma con tua somma sorpresa, il Clone rimane immobile. Impartisci nuovamente l'ordine di attaccare, e questi si muove lentamente in direzione di Loreena, si ferma di fronte a lei e si volta a guardarti. La stessa espressione di odio di Loreena è dipinta anche sul volto del fantoccio mistico. La vera Loreena e il Clone avanzano minacciosamente nella tua direzione, sfoderando all'unisono le loro lame.

"Pensavi davvero che la tua forza di volontà fosse superiore alla mia?"

Provi a resistere agli assalti combinati delle due, ma ogni sforzo è vano. Il Clone ti trafigge con la sua spada all'addome; cadi in ginocchio, mentre una pozza di sangue si riversa a terra. Alzi un ultima volta lo sguardo, appena in

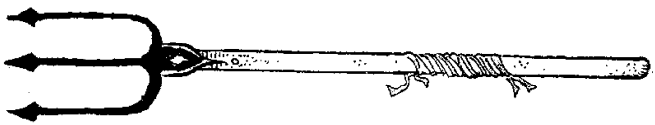
tempo per vedere Loreena, quella vera, con la Chiave delle Anime stretta nel pugno sinistro, che si ferma ai tuoi piedi e alza la spada. Dopo un rapido fendente, la tua testa rotola a terra. Una risata malvagia scuote la sala. Il male ha prevalso.

La tua avventura termina qui.

359

I lupi avanzano in formazione verso di voi, pronti ad attaccarvi. Le fiamme sembrano intimorirli, ma non abbastanza da fermare il loro attacco. Se solo riuscissi a sfruttare questa loro debolezza e spaventarli a dovere...

Se possiedi un uovo di Styrax, vai al **153**; se hai una torcia di legno, vai al **337**; altrimenti, prosegui al **396**.



360

Le forze ti vengono a mancare... i ricordi sono sempre più vividi, il loro peso ti sta distruggendo... la luce è sempre più abbagliante... ma improvvisamente scompare, e ti trovi avvolto dalle tenebre. Per un ultimo istante senti risuonare la voce squillante della bimba.

"Mi sa che mi sono sbagliata... non era di te che parlava la mamma."

Sprofondi nel nulla, per non svegliarti mai più.

La tua missione termina tragicamente qui.

361

Le tue capacità non sono state sufficienti per superare la prova. Senti un dolore lancinante al petto, come se una mano di ghiaccio ti stesse graffiando il cuore. Lanci un urlo, e cadi in ginocchio a terra.

Basta così.

Ti rialzi lentamente in piedi, madido di sudore. Tutto è tornato normale, e la cripta è immersa in un profondo silenzio. Le anime dei guerrieri svaniscono una dopo l'altra, lasciando dietro di sé una scia di tristezza e delusione. Hyuan ti guarda con occhi severi.

Hai fallito. Spero tu abbia più fortuna contro mio padre. Addio.

Anche il fantasma del principe guerriero scompare nel nulla. Il braciere si spegne, lasciandoti nell'oscurità più totale. Risali lentamente le scale ed esci dalla cappella funeraria, pronto a lasciare per sempre il Cimitero degli Eroi.

Perdi 4 punti di Resistenza per i danni subiti durante la prova. Torna al **101**.

362

Provi a pensare per qualche minuto alla soluzione dell'indovinello, ma non ti viene in mente nulla. Anche Loreena prova un paio di volte a bisbigliare una soluzione, ma la lastra rimane ermeticamente chiusa. Sconsolato, lasci la stanza e te ne vai, seguito da Loreena. Quando stai per chiuderti la porta alle spalle, il matto, che fino a un momento prima stava ballando sul tavolo, si blocca sull'attenti.

"Arrivederci, miei signori! Mi saluti sua madre, caro duca, e

le ricordi di mandarmi la ricetta dei suoi famosi ravioli al vapore, il padrone ne va matto!"

Annuisci, e chiudi la porta maledicendolo silenziosamente.

Vai al **46**.

363

Non puoi permetterti di mettere a repentaglio la tua missione obbedendo a una voce sconosciuta. Ti lanci in avanti con l'arma in pugno, pronto ad abbattere chiunque si pari di fronte a te, ma non appena giungi in prossimità della porta odi uno scoppio improvviso, e una piccola sfera infuocata sfreccia nella tua direzione. Hai solo una frazione di secondo per scansarti.

Testa la tua Abilità; se sei un Guerriero e possiedi la Caratteristica Speciale *Intercettazione* puoi togliere 2 al risultato dei dadi. Se hai successo, vai al **301**, altrimenti al **53**.

364

Una delle poche zone del tetto che non hanno retto si trova proprio sopra questa cappella laterale, che infatti è quasi interamente sommersa dalle macerie. In fondo, vicino alla parete, da un mucchio di pietre irregolari vedi sporgere una mano scheletrica, protesa verso l'alto.

Al centro della cappella un tempo doveva trovarsi una statua di bronzo, ma ora non ne restano che un piedistallo sfondato e frammenti di metallo sparsi qua e là intorno a te. Una metà del volto è caduta a un passo da dove ti trovi, e sembra quasi rivolgerti un sorriso enigmatico. In fondo alla parete noti che è incastrata una specie di grossa spada impolverata, che

lancia strani bagliori.

Se vuoi provare a recuperarla, vai al **59**, altrimenti torna all' **88**.

365

Non ti fidi a percorrere di corsa la passerella, temendo che si riveli semplicemente una trappola, ma non vedi altro modo per raggiungere indenne il passaggio in fondo. Guardi per l'ennesima volta di sotto, mentre un fulmine di straordinaria potenza spunta da una nuvola a pochi passi da voi. All'improvviso il medaglione torna a scottare; lo estrai e lo alzi davanti a te, e d'un tratto dal nulla spunta fuori uno stretto ponticello di corda, che corre parallelamente alla passerella. Loreena è stupefatta, ma non sembra molto convinta a percorrere questa nuova via.

Se scegli di utilizzare il nuovo passaggio, vai al **137**, se invece nonostante tutto preferisci la passerella di pietra vai al **333**.

366

Questa situazione è piuttosto seccante, ma forse puoi ancora riuscire a cavartela in qualche modo. Alzi lo sguardo e cominci a fissare dritto negli occhi il più vicino dei due briganti, che ti guarda a sua volta con aria molto stupida.

"Perché diavolo mi avete legato? Liberatemi subito!"

I due si guardano e scoppiano a ridere come due iene.

"Ma che storia è questa? Vengo fin qui, dall'altra parte del bosco, per portare un ordine del capo, e mi ritrovo con un bernoccolo sulla zucca e legato a una sedia da due briganti

idioti..."

Sentendoti parlare di un fantomatico ordine, i due diventano improvvisamente seri.

"Ordine? Quale ordine?"
"Che c'è, non lo sapevate? Non ve l'hanno detto? Ma chi diavolo è che comanda quaggiù? Non ho tempo da perdere, slegatemi subito e forse non dirò nulla al capo. Ma vi conviene sbrigarvi, perché sto perdendo la pazienza..."

Quello vicino alla finestra fa un cenno col capo all'altro, che esce dalla porta di fretta, senza richiudersela alle spalle. Lo vedi sbucare all'esterno qualche istante dopo, mentre varca la siepe e se ne va.

"Streedhal arriverà a momenti. Intanto puoi dare gli ordini a me..."
"Non credo proprio. Parlerò solo col vostro capo! Avanti, slegami!"

Il brigante grugnisce infastidito, solleva la spada e te le punta alla gola. Rimane fermo in quella posizione per un po', poi la rinfodera e torna a guardare fuori dalla finestrella. Non ti sembra di averlo molto convinto, ma se non altro hai avuto il tempo di lavorare un po' sulla corda: ormai sei quasi libero. Manca solo un ultimo sforzo...

Testa la tua Abilità. Se riesci nella prova, vai al **27**, altrimenti al **327**.

367

Ancora incapace di vedere, ti aggrappi con tutte le forze a Loreena, ma non riesci a resistere: la presa ti sfugge, e vieni risucchiato all'interno della parete. Quando capisce che non

c'è più nulla da fare, la tua amica si lascia andare a un pianto disperato. Ma è troppo tardi, non puoi più sentirla.

La tua avventura ha termine qui.

368

Un giovane uomo corre lungo un sentiero di montagna. Il suo respiro è affannoso, e il braccio destro pende inerte lungo il fianco; si è slogato una spalla sfuggendo ai suoi inseguitori.
Il sentiero è sempre più ripido... ancora un ultimo sforzo, per raggiungere il picco solitario, il suo unico rifugio sicuro... il giovane supera l'ultimo tornante, e non appena raggiunge lo spiazzo erboso si lascia cadere a terra, sfinito. Dopo qualche minuto, con grandissima fatica si rialza, e va a distendersi nella tenda. Nuvole scure si addensano sopra il Picco dell'Aquila Dorata, e un tuono rimbomba nella valle. Si mette a sedere, si sfila il guanto color carbone e inizia a contare: uno... due... tre. Il giovane dà un forte strattone al braccio ferito, e la spalla ritorna al suo posto, ma il dolore è lancinante...
Non passa nemmeno un minuto, quando un altro boato, molto più forte di prima, scuote il terreno. Torrenti di acqua si riversano sulle Colline di Whyred; un lampo cade contro un albero a pochi metri di distanza, facendolo crollare a terra. Il giovane si lancia fuori dalla sua tenda, e osserva attonito la scena: un altro fulmine cade poco più avanti, colpendo l'antica roccia a forma di aquila sul basamento. Il cielo diventa improvvisamente luminoso, e poi, d'incanto, il temporale scompare, e sulla vallata torna il sereno. Il giovane si avvicina lentamente alla roccia, e scorge qualcosa che non aveva mai notato in passato: un simbolo sul basamento... un serpente intrecciato a un ramo d'albero. Un brivido gli corre lungo la schiena: l'antico simbolo della Gilda degli Oscuri! Ha sentito mille volte suo padre

parlarne, raccontare storie terrificanti, la sera, accanto al fuoco...
Sta per allontanarsi, quando uno strano scintillio nel terreno attira la sua attenzione. Scosta il terriccio, ed estrae dal terreno una grossa gemma violacea, che emana una debole luce scura. Non ha mai visto nulla di più bello... e ora è sua, sua soltanto...

L'uomo siede nel trono di pietra. È solo, perso nei suoi pensieri. Anni interi nascosto nel buio di quelle caverne segrete, che solo grazie alla gemma ha saputo trovare... un rifugio sicuro, e una terribile prigione. Vorrebbe fuggire, ma sa di non poterlo fare, non ora che il suo corpo è irrimediabilmente consumato dal potere del cristallo. Ha una sola speranza: agire in fretta. Valicare la dimensione degli uomini, oltrepassare le barriere del tempo e dello spazio fino alla Porta dei Mondi, e creare un nuovo universo a sua immagine. Il suo grandioso sogno di libertà finalmente realizzato, grazie al potere della gemma.
Il cristallo viola giace nelle sue mani, freddo come il ghiaccio. Tace, per fortuna. A volte, per intere ore gli sussurra parole indicibili, facendo crescere a dismisura la sua rabbia, il suo odio, il suo desiderio di potere... ma ecco che una voce torna a saettare nella sua mente. L'uomo sorride.
"Ti sto ascoltando..."

L'uomo incappucciato sferra un pugno sul trono di pietra. L'ennesimo tentativo è andato a vuoto. Era così vicino a riuscirci... ed è stato solo l'ennesimo fallimento. La voce della gemma è sempre più forte: i suoi non sono più sussurri, sono urla di odio, di rabbia, di frustrazione. L'uomo guarda sconsolato le sue braccia: la pelle sta quasi per staccarsi, bruciata dalle energie mistiche della gemma infernale. Ma non importa, è solo questione di tempo... il cristallo gli ha suggerito un nuovo piano...

"No, non lo farò!"
"Devi farlo!"
"Mai!"
L'uomo incappucciato alza il cristallo, e un lampo luminoso investe il vecchio mago, mandandolo a sbattere contro la parete. Il vecchio si rialza dopo qualche istante, sputando a terra un fiotto di sangue.
"Puoi eliminarmi, se vuoi, ma non avrai nulla da me!"
"Questo lo vedremo..."
L'uomo incappucciato si alza in piedi, e punta il cristallo viola contro l'anziano stregone. Un boato risuona nella sala di pietra scavata nelle profondità della terra... gli trema il braccio, ma sa di dover resistere, se vuole piegare la volontà del mago. Dopo una lunga attesa, il vecchio cade in ginocchio. I suoi occhi sono persi nel vuoto, la sua anima pronta a obbedire al nuovo padrone...

L'uomo è assopito sul trono. Gli umani sono deboli, troppo deboli. Questo guscio è stato fedele per molti anni, ha condiviso con lui gran parte dei suoi segreti, del suo potere, ma ormai il fantoccio è quasi inservibile. Ne serve uno nuovo, che permetta di ascendere alla Porta dei Mondi. Il vecchio è stato molto utile: ha offerto una nuova speranza, una nuova strada verso il successo... Ma ora serve un nuovo guscio... e sa dove cercarlo.
"Svegliati..."
L'uomo si desta dal sonno. Guarda il cristallo viola, la fonte del suo potere, che scintilla nel buio, sospeso a mezz'aria davanti a lui... porta una mano alla tasca, e ne estrae una piccola pietra triangolare di colore arancione. Sorride: se il piano andrà a buon fine, il nuovo guscio, il migliore possibile, sarà presto qui. E si potrà compiere il salto...

Le immagini svaniscono. Riapri gli occhi, ritrovandoti di nuovo nell'oscurità più totale. Sei disteso a terra davanti alla Porta dei Mondi. La Chiave delle Anime giace a terra davanti

a te; allunghi la mano per recuperarla, ma la gemma si solleva, andando a depositarsi in mano alla figura incappucciata. Una risata malvagia risuona nell'aria, mentre si sfila il cappuccio.

Vai al **154**.

369

Sferri un ultimo attacco al collo dell'automa, che crolla a terra e si sfascia. Non c'è più nulla qui per te; puoi continuare per la tua strada.

Vai al **101**.

370

Loreena cerca di resistere con tutte le sue forze al tuo sortilegio; il turbine la circonda e la stringe con forza sempre maggiore, soffocando poco a poco la luce della Chiave delle Anime. La lotta è estenuante, e ti strappa tutte le tue energie, ma all'improvviso accade qualcosa: un urlo che non ha nulla di umano scuote la sala, spegnendo le fiamme. Il vortice si spegne, e Loreena è di nuovo libera. I suoi occhi sono ora iniettati di sangue, e trasudano una furia cieca.

"Niente male... ci eri quasi riuscito. Ma ora sono veramente arrabbiata. Preparati alla tua fine!"

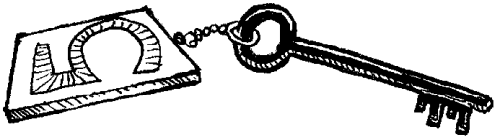
Non hai altra scelta. Ansimando, ti prepari alla battaglia.

Perdi 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, vai al **172**.

Entri nella locanda e richiudi il portone alle tue spalle. La sala d'ingresso è molto piccola e quasi interamente occupata da un ampio bancone di legno; sulla parete alle sue spalle è appeso un gancio con alcune chiavi numerate. Alla sinistra dell'ingresso c'è una scala di pietra che sale al piano superiore, e alla destra si apre una porta verso la sala principale. Dentro ci sono solo tre anziani che giocano a carte, e un uomo basso e tarchiato intento a pulire dei bicchieri con uno straccio. Appena ti nota, l'oste ti saluta con un ampio gesto, posa i bicchieri e corre a stringerti la mano.

"Sono Kamahl, il proprietario di questa locanda. Il sindaco mi aveva avvisato del tuo arrivo. Prego, seguimi."

Ti spinge con forza oltre la porta della sala, e va a prenderti una chiave. Te la porge con un esagerato sorriso stampato in volto.



"Stanza 5, la migliore! Al piano di sopra, la terza sulla destra. Buona serata!"

Lo ringrazi e sali le scale. Quando sei già in cima senti la sua voce che ti chiama dal basso.

"Che stupido! Non ti ho nemmeno chiesto se vuoi qualcosa da mangiare! Non fare complimenti: per una sola moneta d'argento posso offrirti un pasto da re!"

Se vuoi mangiare, cancella una moneta dal Registro e vai al **14**, se invece preferisci servirti in camera con le tue scorte continua al **235**.

372

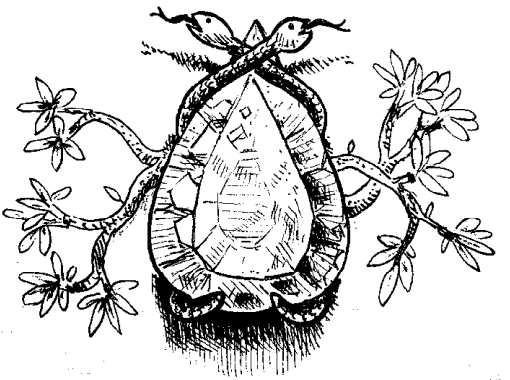
L'uomo crolla a terra privo di vita. Ancora scosso per l'agguato che hai subito, ti avvicini al cadavere e lo perquisisci, cercando eventuali oggetti utili alla tua missione, ma trovi soltanto una moneta d'oro in una tasca del giaccone. Non hai tempo di cercare troppo in giro: devi proseguire la tua ricerca di Mano Nera e Loreena.

Vai al **21**.

373

Con un ultimo fendente tagli la testa all'ultimo Zombi rimasto in piedi a fronteggiarti. Il terreno è cosparso di cadaveri putrefatti; l'aria è densa e carica dell'odore fetido delle carni morte. Stai per andartene, quando le membra sparse degli Zombi si ricompongono, e in pochi istanti ti ritrovi circondato. Gli esseri però stavolta rimangono immobili, e dopo averti osservato a lungo tornano indietro, infilandosi di nuovo nelle loro fosse. Il vento ritorna a soffiare placido sulle tombe, come se nulla fosse accaduto.

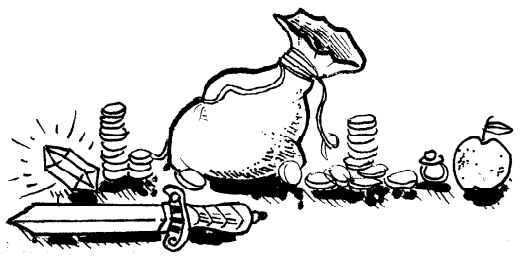
Vai al **274**.



374

Improvvisamente senti nel petto un'ondata di calore che ti toglie il fiato: per un attimo credi che i tuoi organi stiano bruciando dall'interno, ma presto tutto svanisce. Torni lentamente a respirare in modo normale, e ti accorgi che ti è successo qualcosa di strano: le ferite accumulate durante l'avventura sono scomparse, e ti senti molto più forte e pimpante. Lasci questo luogo benedicendo gli dei per il colpo di fortuna.

Riporta il punteggio di Resistenza al valore massimo e aggiungi 1 punto di Mana. Torna al **391**.



375

Mentre avanzi lungo la via, noti tristemente che il paesaggio non cambia, anzi: in questa zona, dove le costruzioni non sono così imponenti come nella piazza principale, i danni sono ancora peggiori. Di alcune piccole case di legno sul lato destro della strada non restano che un cumulo di assi annerite e rinsecchite, coperte da un soffice strato di una sostanza molto simile a cenere, ma dalle sfumature scintillanti. Ti avvicini un attimo ai resti, e il cuore ti sobbalza nel notare che da uno di essi spunta una piccola mano scheletrica, e un pupazzo di pezza giace a breve distanza.

Il silenzio è rotto solo dal rumore strascicato dei tuoi passi,

mentre ti fai strada fra la polvere secolare e le macerie. La via diventa sempre più accidentata man mano che prosegui, ma poco più avanti noti che sbuca in un viale più ampio, che prosegue trasversalmente. Poco distante da dove ti trovi, sul lato sinistro della strada, noti anche un sentiero che sembra condurre a uno spiazzo erboso.

Se vuoi continuare fino al viale, vai al **334**; se scegli il sentiero laterale, vai al **176**; se vuoi tornare indietro, vai al **391**.

376

Loreena si muove in cerchio attorno a te, costeggiando il muro di fiamme.

"Cosa pensi di poter fare per fermarmi, campione? Cosa ti spinge a porti di fronte a me, misero mortale, con l'ardire di impedirmi di compiere il mio destino? Tu, un misero Ladro? Ti credi astuto, ma non sei nulla davanti a me! Quando io vidi la luce, il tuo misero dio non era che un povero disgraziato senza alcun potere, indegno di essere venerato!"
"Ti fermerò in suo onore... avrai finalmente prova del suo valore!"
"Davvero? E come pensi di farlo?"

Se puoi applicare la Caratteristica Speciale *Mano Lesta* e vuoi usarla per tentare di sottrarre la Chiave delle Anime a Loreena, vai al **62**; altrimenti, non ti resta che tentare la sorte in un duello all'ultimo sangue. Vai al **172**.

377

Il brigante si è rivelato un avversario più tosto di quello che speravi. Cerchi di colpirlo alla schiena per buttarlo a terra, ma questi si sposta di lato, e comincia a correre verso il

sottobosco. Cerchi di inseguirlo, ma all'improvviso un colpo fortissimo cala sulla tua nuca, e tutto diventa improvvisamente nero. Cadi a terra svenuto.

Perdi 3 punti di Resistenza. Vai al **169**.

378

Il viaggio prosegue per un altro paio d'ore senza particolari inconvenienti. Qua e là cominci a notare dei particolari che ti ricordano la visione. Non hai dubbi: siete sulla buona strada. Intorno alle sei del pomeriggio la stradina compie un'improvvisa svolta verso sinistra e si stringe ancora di più, cominciando a costeggiare il fianco della collina. Lassù in alto, perso fra le nubi dense della sera, scorgi a malapena la cima della collina: il Picco delle Aquile si sta avvicinando. Guardi di sotto per un attimo: se cadeste da lì, probabilmente nessuno troverebbe mai più il vostro corpo.

"Cos'è, campione, hai le vertigini?"
"Chi, io? Ma cosa vai a pensare..."

Noti di nuovo un sorriso beffardo sul volto della giovane. Dopo qualche minuto si ferma e ti indica un punto poco più in alto, dove noti un gruppo di abeti che sporgono dal sentiero.

"Lassù c'è un bivio, e la strada si allarga un po' verso l'interno. Forse ci conviene accamparci lì per la notte, proseguiremo domani verso la cima del Picco."

Annuisci in silenzio. Continuate passo dopo passo lungo il sentiero; la ragazza continua imperterrita a chiacchierare, chiedendoti del tuo passato, del tuo addestramento e degli anni passati al servizio della Gilda. Cerchi di risponderle come puoi, evitando di rivelarle troppo di te e della tua

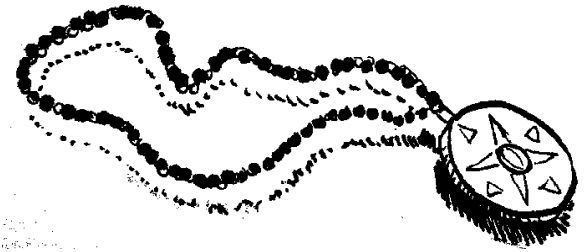
missione.

"Perché non mi parli un po' di te, invece?"

La ragazza distoglie lo sguardo, e comincia a raccontarti un po' la sua vita giù al villaggio. Come ti aveva già detto il sindaco al vostro primo incontro, sua madre è morta quando lei era appena nata, e Loreena non ne serba alcun ricordo: di lei, dice, le è rimasto solo un bellissimo bracciale di perle - che ti mostra orgogliosa - e, le dicono tutti, il sorriso. Vive da sola col padre, che è la sola persona al mondo che ha. Suo fratello maggiore se n'è andato di casa molto tempo prima che lei nascesse, e non l'ha mai conosciuto. Così, per passare il tempo, ogni tanto si avventura in lunghi viaggi nella natura, per trovare un po' di serenità e di pace. Sei pervaso da uno spontaneo moto di affetto nei suoi confronti: ti rendi conto che deve sentirsi molto, molto sola.

Siete finalmente giunti allo spiazzo che avevate notato poco prima. Vi accampate sotto gli alberi e vi rifocillate. Ben presto il buio vi avvolge; Loreena accende un bel fuoco, incurante del tuo timore che qualcuno vi noti, e si mette a sedere con la tua arma in pugno. Il primo turno di guardia tocca a lei, e tu puoi approfittarne per riposare.

Cancella una razione di cibo dal Registro d'Avventura. Puoi recuperare 3 punti di Resistenza per il riposo. Vai al **102**.



379

L'uomo lucertola crolla a terra privo di vita. Appena termina la lotta, Loreena balza all'interno della caverna per sincerarsi delle tue condizioni. La rassicuri, ti scuoti di dosso la polvere e cominci ad esplorare l'ambiente circostanze. Scopri con un certo fastidio che qui non c'è nulla di interessante, a parte un paio di monete d'argento nella tasca dei pantaloni della creatura.

Segna le monete sul Registro d'Avventura; se vuoi, puoi prendere anche la scimitarra. Vai al **122**.

380

Loreena è solo una vittima della guerra senza fine tra bene e male: non puoi alzare un solo dito contro di lei. La ragazza continua ad avanzare minacciosa, la Chiave delle Anime brilla sempre più lucente. L'atmosfera diviene improvvisamente gelida.

"Bene. Mi rendi le cose più facili... Addio!"

Loreena lascia partire un fendente secco e preciso, che ti recide di netto il braccio destro. Crolli a terra in una pozza di sangue, mentre l'arma cade a terra. La vista ti si annebbia, e non riesci nemmeno a veder partire l'ultimo colpo della ragazza, che ti mozza di netto la testa.

La tua avventura ha termine qui.

381

Colpisci un'ultima volta il barbaro al petto, e il tuo oppositore crolla a terra esanime. Quando l'energumeno si accascia al suolo, noti un borsone di tela appeso a un gancio dietro di lui. Lo raccogli e lo apri, trovando al suo interno una manciata di

monete d'argento. Sul cadavere del barbaro trovi invece una fialetta di liquido ricostituente.

Lancia un dado e aggiungi 3: il totale rappresenta il numero di monete che riesci a trovare; segnale sul Registro all'interno della borsa. Segna invece la fiala fra gli oggetti della Sacca; puoi berla in qualsiasi momento, per recuperare un massimo di 4 punti di Resistenza. Se vuoi, puoi prendere anche l'ascia del Barbaro. Vai al **174**.

382

Vai a sbattere col fianco destro contro la parete, ferendoti alla spalla e al volto, e cadi a terra sui gradini di pietra. Cerchi di rialzarti in fretta per raggiungere il tuo assalitore, ma quando risali al piano superiore di lui non c'è più traccia. Ti affacci alla finestra, e lo vedi sfrecciare nel viale e imboccare una via a nord. Maledicendo la tua sfortuna, torni al piano inferiore.

Lancia un dado e sottrai il risultato dal tuo attuale punteggio di Resistenza. Vai al **203**.

383

All'improvviso, noti che la corda è parecchio consumata nel punto di attacco al ramo, perché un ramoscello più piccolo l'ha graffiata e tagliata. Forse dondolandoti un po' potresti riuscire a romperla... Con tutte le forze che ti rimangono inizi a muoverti e a dondolare. All'improvviso, quando ormai stavi perdendo ogni speranza, la corda si tronca e ti fa cadere a terra pesantemente. Ti stendi ai piedi dell'albero, cercando di riprendere fiato e di nasconderti da eventuali pericoli. La gamba ti fa abbastanza male, ma dopo qualche minuto di riposo il peggio è passato, e sei pronto a tornare alla caccia dei banditi della foresta. Non c'è che dire, sei stato piuttosto

fortunato...

Perdi 3 punti di Resistenza per la caduta; inoltre, devi anche sottrarre 1 punto alla tua Abilità per i prossimi due Combattimenti. Vai al **91**.

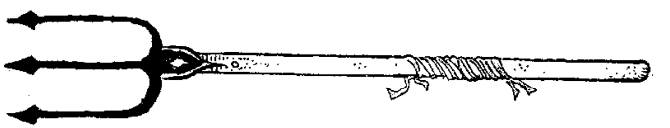
384

Per un attimo ti sembra di sentire il mantello frusciare e sollevarsi nell'aria.

Hai una protezione molto efficace, che ti sarà utile a sconfiggere i tuoi avversari. Sei forte e coraggioso, e riuscirai nel tuo intento, ma non sarà un'impresa facile. L'unica arma che può sconfiggere Kyril Wassan e il tuo nemico è la paura... e in questa città c'è un potere che Kyril Wassan teme più di ogni altra cosa al mondo: la giustizia. Se saprai trovare il simbolo della giustizia, avrai la vittoria in pugno. Ho solo un ultimo consiglio da darti: cerca le tracce della giustizia nel passato, dove essa riposa in pace...

Il silenzio cala improvvisamente, e stavolta sai che il tuo interlocutore non tornerà a parlarti. Lasci questo luogo solitario e torni in strada, alla luce del sole verdastro che avvolge la Città Sommersa, pronto a continuare la tua missione.

Se vuoi proseguire lungo la strada, vai al **325**; se preferisci tornare indietro, vai al **101**.



Non desideri altro che vendicarti contro questo terribile assassino, ma non puoi rischiare di lanciarti all'attacco in modo scriteriato. Soffocando la rabbia e il dolore, rimani nascosto al sicuro ad ascoltare i piani del bandito.

"Hai già fallito una volta! Chi ti dice che ora dovresti riuscire a passare la barriera?"
"Il mio intuito. Qualcosa impossibile da comprendere per uno stupido re che pur di ottenere una misera parvenza di immortalità ha accettato di relegare se stesso e i suoi sudditi in una dimensione al di là del tempo e dello spazio, dove regnano solo il dolore, la tristezza, la paura di una vendetta divina che prima o poi arriverà..."
"Basta!"
"Basta? Non credo proprio. Nel tuo cuore sai che ho ragione. Ti propongo una via di fuga da questo inferno, l'unica ragionevole: apriamo il passaggio, e raggiungiamo quei bastardi che ti hanno relegato qui! Raggiungiamo la, Porta dei Mondi, come hai sempre sognato, eliminiamo quegli stupidi dei, e diventiamo noi i padroni dell'Universo!"

Un sorriso beffardo prende forma sul volto di Kyril Wassan, ma il vecchio re non sembra ancora del tutto convinto.

"Ma come faremo a passare la barriera?"
"Oh, sarà facile. Ci aiuterà il nostro amico."

Improvvisamente, senti un tuffo al cuore, e una invisibile morsa ti stringe il collo, impedendoti di respirare. Una forza spaventosa ti solleva in aria e ti fa precipitare al suolo al piano di sotto, ai piedi di Kyril Wassan e Mano Nera. Il bandito si avvicina, e ti sferra un potente calcio nello sterno.

Perdi 6 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, vai al **252**.

386

Il tunnel prosegue dritto di fronte a te, e poco più avanti svolta a sinistra. La luce rossastra si fa sempre più intensa; estrai la tua arma, mentre Loreena fa altrettanto, e procedi un passo dopo l'altro verso la svolta del corridoio... ma quando giri l'angolo ti immobilizzi di fronte a una vista che ti toglie il fiato.

Vai al **328**.

387

Eviti l'ennesimo colpo del Tritone scansandoti di lato, e affondi la tua arma nel suo petto. Il tuo oppositore crolla a terra, ansimando faticosamente ed emettendo bolle rossastre dalle sue branchie. Rimani a osservarlo da qualche passo di distanza; l'essere ti guarda con occhi spaventati, ma prima di esalare l'ultimo respiro si lascia andare a qualcosa che assomiglia a un triste sorriso. Dentro di te risuona un sussurro carico di tristezza e malinconia. *Grazie...*

Dando un occhiata in giro, trovi qualcosa che potrebbe rendersi utile. Vicino al pagliericcio scopri un piccolo e leggero pugnale di cristallo, e a poca distanza scopri anche un barattolo di vetro contenente una sostanza verdastra essiccata, che ha tutta l'aria di essere una specie di pasta di alghe. Provi ad assaggiarla, e scopri che il sapore non è niente male.

Se vuoi prenderla, segna la pasta di alghe tra gli oggetti della Sacca; contiene una quantità di cibo equivalente a due razioni, ma occupa un solo posto nella Sacca. Puoi prendere anche il pugnale di cristallo: non è una perfetta arma da Combattimento corpo a corpo, e se la utilizzi in questo modo devi sottrarre 1 alla tua Forza d'Attacco in ogni scontro, ma è una perfetta arma da lancio, quindi se sei un Guerriero o un

Paladino e vuoi usarlo in questo modo puoi togliere 1 al risultato dei dadi quando Testi la tua Abilità per scoprire se il lancio ha successo. Se vuoi, puoi prendere anche il tridente. Prosegui al **17**.

388

"Allora, amici miei: siete con me?"

Uno dopo l'altro, tutti e tre acconsentono. Johann e Rudolf non sembrano molto convinti, e continuano a guardarsi con sguardo teso. Solo Kalpors sembra sereno:

"Forse gli dei dopotutto ci hanno mandato un salvatore..."

Il sacerdote ti osserva per qualche istante con aria incerta, e poi si lascia sfuggire un sorriso.

"Sì, Kalpors. Dobbiamo offrirgli tutto il nostro aiuto, tutti quanti, nessuno escluso. Partirà domani all'alba; il Maestro Anziano ci ha invitato a offrirgli ciò che possiamo per aiutarlo nella sua missione, e noi lo faremo, non accetto altre discussioni. E badate bene: nessuno deve sapere né sospettare nulla riguardo alle ragioni della sua presenza qui. State attenti a non farvi scappare nulla di strano, intesi?"

Tutti e tre annuiscono immediatamente, anche il rude boscaiolo.

"Ora potete andare. Devo scambiare due parole a quattr'occhi con il nostro giovane amico."

Uno dopo l'altro, i tre uomini si alzano e se ne vanno; Kalpors ti saluta con dolcezza, mentre gli altri due se ne vanno senza neanche guardarti. Quando la porta si chiude, Pirian torna a parlare.

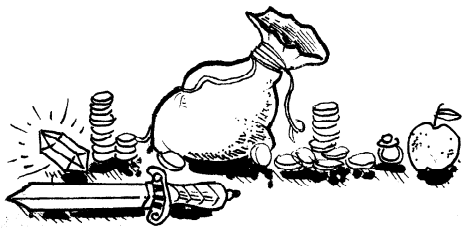
"Ora c'è un'altra cosa di cui devo informarti. Qualcosa che al momento sappiamo solo io e il tuo Maestro Anziano. O almeno spero..."

Vai al **229**.

389

Apri la finestra e scavalchi lo stipite con un balzo, facendo bene attenzione a non scivolare. Il cornicione corre qualche centimetro sotto i tuoi piedi, e il terreno deve distare ancora circa tre metri. Evitando di guardare di sotto, ti lasci scivolare verso il basso cercando un appiglio sicuro.

Testa la tua Abilità; se superi la prova, vai al **305**, altrimenti al **73**.



390

Provi per parecchi minuti a trovare un modo per aprire il pannello, ma non c'è verso: non ci sono interruttori, maniglie o meccanismi di qualche genere, e anche con la forza bruta non si riesce proprio a spostarlo. Soffocando a fatica un'imprecazione per il tempo sprecato, torni a passi decisi verso il bivio.

Se vuoi scendere lungo l'altro corridoio, se non l'hai già fatto, vai al **140**. Se vuoi tornare all'entrata, torna al **24**.

391

Lasci la piazza principale prendendo il secondo lungo viale. Un tempo doveva trattarsi di una delle vie di comunicazione principali dell'antica città, ma ora del passato splendore non restano che una pavimentazione irregolare, da cui spuntano qua e la pianticelle e ciuffi di erba rinsecchita, e un silenzio assordante. Come i palazzi affacciati sulla piazza, anche quelli ai lati di questo immenso viale sono quasi tutti in rovina: nelle vicinanza non riesci a scorgere un solo tetto indenne, e nemmeno un palazzo privo di profonde crepe lungo la facciata.

Procedi nel silenzio, osservando la devastazione intorno a te, finché non noti sul lato sinistro della strada un edificio che ti incuriosisce. Le sue pareti sono colorate in modo sgargiante, e sembrano aver retto abbastanza bene rispetto a quelle delle costruzioni circostanti. Un cancello di ferro giace a terra, lasciando libero l'ingresso. Sul lato destro della strada, invece, si trova una piccola casetta dalle pareti scure, che sembra essersi miracolosamente salvata dal crollo dei palazzi circostanti.

Se vuoi esplorare il primo edificio, vai al **92**; se preferisci la casupola a destra, vai al **76**; altrimenti puoi proseguire lungo la via al **375**; se vuoi invece tornare nella piazza principale, vai al **225**.

392

Varchi il portone di legno ed entri nella casetta. A differenza della facciata esterna, l'arredamento interno dell'edificio è completamente distrutto, come se all'interno della piccola costruzione si fosse scatenato un tifone. Il pavimento è ricoperto da ogni genere di piccoli oggetti e da frammenti di legno, pietra e metallo. In fondo alla stanza giace un bancone di marmo, rovesciato su un lato e quasi troncato a metà:

tremi al pensiero di cosa possa aver avuto una potenza così devastante da spostarlo e ridurlo in quello stato.

Frugando tra gli oggetti sparsi in giro, trovi comunque qualcosa che potrebbe esserti utile prima di proseguire:

2 TORCE DI LEGNO
PUGNALE
PIETRA FOCAIA
LENTE DI VETRO
CORDA CON GANCIO

Puoi prendere quello che desideri; ciascun oggetto occupa un posto nella Sacca (corda e gancio contano come un unico oggetto). Una volta terminata l'ispezione, scegli se tornare al bivio al **17** o proseguire lungo la via al **224**.

393

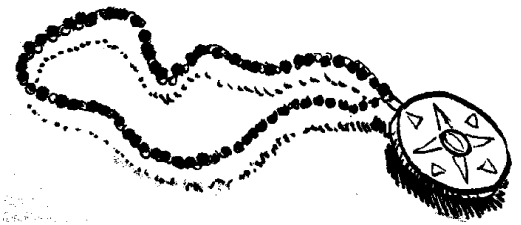
Lasci l'Arena alle tue spalle e prosegui il tuo cammino lungo il viale polveroso. Mentre procedi, noti che l'aria si fa sempre più densa e umida; ti stringi nel mantello, cercando di proteggerti dal freddo. Le macerie attorno a te si fanno via via più rade, e dopo circa duecento metri i lati della strada sono occupati soltanto da piccoli edifici in pietra scura e legno, tutti perfettamente intatti. Ti stai chiedendo come sia possibile, quando ti blocchi in mezzo alla via. Qualcosa ha attirato la tua attenzione.

Il viale continua per una trentina di metri, e termina in un immenso ponte di legno. Una densa bruma verdastra si leva verso l'alto, impedendoti di vedere l'altro capo della struttura. Ti avvicini lentamente, tenendo una mano posata sul fodero della tua arma, pronto a estrarla in caso di pericolo. All'improvviso odi distintamente dei sussurri. La nebbia si alza leggermente, mostrandoti una scena agghiacciante: in

mezzo al ponte si trova una folla di persone, immobili e con lo sguardo fisso su di te. I loro volti sono pallidi e scavati, gli occhi vacui e inespressivi. La gente di Eblis ti attende.

Rimani in attesa all'imbocco del ponte. Sai che la tua meta è oltre questa folla di anime dannate, ma come farai a passare?

Se possiedi la Fiamma del Nulla, vai al **213**, altrimenti al **180**.



394

"Signor sindaco, non credo che il traditore sia qui fra noi."

Pirian ti guarda perplesso, ma non risponde. Il silenzio cala di nuovo sul vostro gruppo per un lungo minuto, e un'atmosfera pesante vi avvolge. Gli uomini attorno a te si guardano l'un l'altro con aria sospettosa, e tutti tradiscono un certo sdegno per le accuse del vecchio sindaco; è proprio quest'ultimo il primo a dirigersi verso il portone del tempio per andarsene. Senza aggiungere una parola, fa cenno a tutti di uscire; sembra molto seccato, forse anche un po' spaventato, e in fondo credi di sapere il perché: se il traditore non è uno dei presenti, prima di individuarlo potrebbe passare altro prezioso tempo, tempo in cui la talpa potrà agire di nuovo... e stavolta potrebbero esserci feriti, o anche vittime. Quello che è successo stanotte è stato una prova

sufficiente della sua pericolosità e della sua determinazione.

"Tenete gli occhi bene aperti."

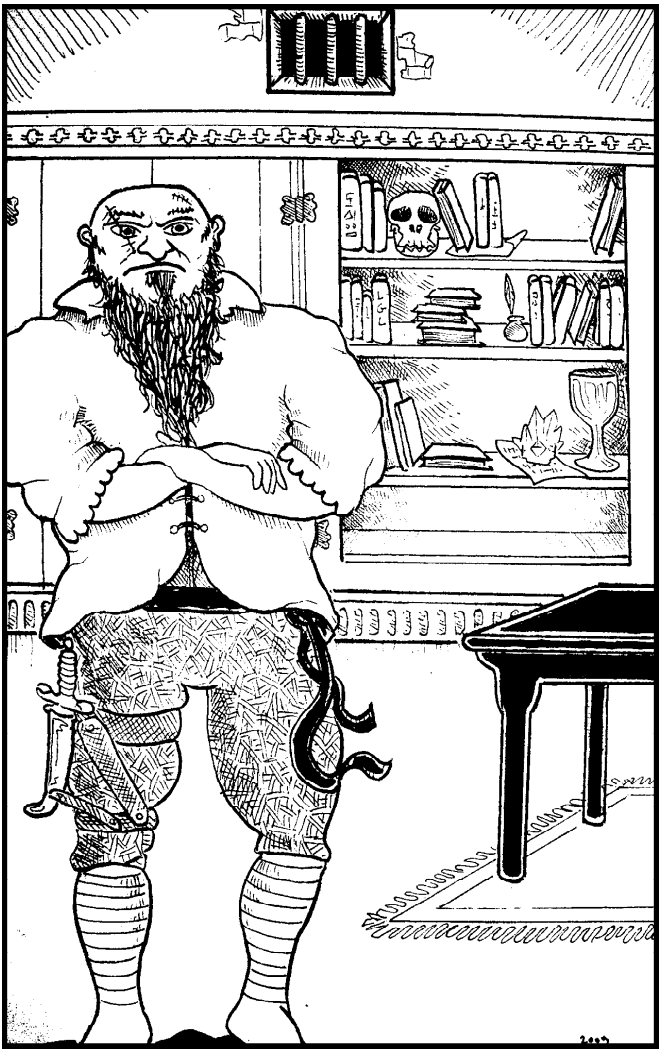
Il sindaco fa per aprire il portone, quando questo si spalanca, e un vento impetuoso comincia a soffiare dentro il tempio, rovesciando le panche delle prime file. Il turbine ti solleva e ti manda a sbattere con una spalla contro la parete di pietra. Mentre cerchi faticosamente di rialzarti, vedi i tuoi compagni sollevati dal vento e trascinati all'esterno; poi, il portone si chiude sbattendo fragorosamente. Siete rimasti solo in due all'interno. E ciò che vedi ti lascia senza parole.

Perdi 2 punti di Resistenza. Vai al **351**.

395

Apri la porta ed entri. L'abitazione è piccola ma molto accogliente; al centro della stanza è collocato un grosso tavolo, con posato sopra un tomo di pelle nera. Le pareti ai lati sono occupate da mobili eleganti, e una bella libreria in legno scuro copre interamente la parete di fronte all'entrata. Nel muro di destra si aprono due porte; quella in fondo è chiusa, quella più vicina è aperta. Avanzi in quella direzione, e ti trovi di fronte Pirian, il vecchio sindaco. Il suo aspetto non è proprio quello che ti aspettavi: è un uomo alto e robusto, con braccia e spalle possenti. Una lunga barba scura gli copre interamente il volto, e una cicatrice gli solca la fronte da un lato all'altro del viso. E dire che dovrebbe avere ormai più di sessant'anni! I suoi occhi scuri ti osservano con attenzione; noti che il suo sguardo cade sulle piccole macchie di sangue che sono cadute sui tuoi vestiti, residuo delle battaglie che hai già affrontato prima di arrivare a Festerheim.

"Non dev'essere stata una passeggiata arrivare fin qui..."



"No. Non proprio."
"Quei bastardi..."

Pirian scuote la testa, e dà una manata contro la parete, facendo tremare i libri sulle mensole. Entra nella stanza accanto, e tu lo segui. Il salotto è anch'esso piuttosto elegante; un basso tavolino di vetro occupa la parte centrale della stanza, ed è circondato da un divano e da due poltrone. Ti indica una poltrona accanto al caminetto, e va a sedersi su quella di fronte. Alle sue spalle è appeso un ritratto molto bello, che rappresenta una giovane donna con in braccio una bimba appena nata.

"Mia figlia... e mia moglie." Lo vedi accarezzare per un istante il volto della donna sul dipinto. "Se n'è andata molto tempo fa, quando Loreena non aveva ancora compiuto un anno..."

Stai per dire qualcosa, ma ti fa cenno di tacere.

"Aspetta. Stanno arrivando gli altri, parleremo quando saranno qui anche loro. Rilassati intanto, e bevi qualcosa, ne hai bisogno."

Bevi un sorso di tè, e subito un po' di calore si fa largo nel tuo corpo stremato dalle fatiche del viaggio. Non più di due minuti dopo qualcuno bussa alla porta. Il sindaco va ad aprire, e torna qualche istante dopo in compagnia di tre uomini, che vanno a sedersi sul divano. Uno è giovane, a occhio e croce sui vent'anni, ma porta già i segni della calvizie; ti guarda con occhi spaventati e perplessi, e continua a sfregarsi nervosamente le mani. Un altro è alto e ha uno sguardo fiero e orgoglioso; ricordi di averlo visto al tuo arrivo a Festerheim, fra quelli che spaccavano la legna. Il terzo è un uomo di mezza età, con una lunga veste bianca e uno sguardo sconsolato.

"Lui è Johann, il mio vice - sussurra Pirian, indicandoti il primo dei tre -; loro sono Rudolf il boscaiolo, uno dei membri più autorevoli della nostra comunità, e Kalpors, il nostro sacerdote."

Saluti i tre con un cenno del capo. Dopo qualche attimo di attesa, mentre i nuovi arrivati sorseggiano il loro tè il sindaco si schiarisce nuovamente la gola. La riunione ha inizio.

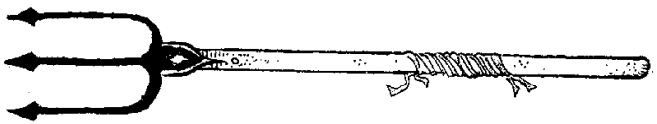
Recuperi 4 punti di Resistenza. Vai al **266**.

396

Non hai modo di attaccare i lupi finché restano lontani, ma al tempo stesso sai benissimo che il focolare non vi proteggerà a lungo. Sollevi l'arma, pronto a difendere te e Loreena, e subito anche la ragazza estrae una spada corta da una piega della veste. Per qualche lunghissimo istante rimanete impassibili, pronti a fronteggiare l'attacco delle bestiacce, poi all'improvviso il capobranco lancia un ululato raggelante e i cinque lupi spiccano un balzo verso di voi; due si gettano contro Loreena, e altri tre contro di te.

CAPOBRANCO:	Abilità	7	Resistenza	12
LUPO 1:	Abilità	6	Resistenza	10
LUPO 2:	Abilità	5	Resistenza	12

Una volta abbattuto il capobranco, puoi sottrarre 1 punto dall'Abilità degli altri due lupi. Se vinci, vai al **315**.



397

La sagoma trasparente e lucente di un giovane guerriero è comparsa a poca distanza da te, vicino al sarcofago di granito. È molto alto, e indossa una scintillante armatura metallica. Ti sorride, ma i suoi occhi sono freddi.

Sono Hyuan, figlio di Kyril Wassan. Morii in battaglia cinque anni prima della fine di questa città; non fu il nemico a togliermi la vita, ma un sicario pagato dal mio perfido padre. Fu questa la ricompensa per i miei onorati servizi... Quest'onta non mi permette di andare avanti, lasciando questo luogo di tormento. Come me, molte altre anime giuste sono rimaste intrappolate, cercando qualcuno che possa dar loro vendetta.

Il braciere lancia un'altra fiammata, e attorno al fantasma di Hyuan spuntano molte altre anime, semplici volti trasparenti che ti osservano con occhi carichi di tristezza e tormento.

Conosco la tua missione... e forse posso aiutarti. Ma a una condizione: devi dimostrarmi il tuo valore.

Se sei un Guerriero, un Paladino o un Ladro, vai al **75**; se sei un Accolito, vai al **312**; se sei un Mago, vai al **270**.

398

"La Chiave delle Anime?"

"Sì... la gemma è la fonte del suo potere... è stata creata secoli fa, dai maghi di una civiltà da tempo dimenticata... in essa è racchiuso un potere straordinario, il potere di controllare le anime, di piegare la mente di chiunque alla propria volontà... ma ha un prezzo molto alto... Mano Nera si è consumato... quando l'ha trovata non sapeva cosa stava scatenando... ma ora è troppo tardi... è alla sua mercé... la pietra ha una volontà propria... e vuole il potere... il potere

supremo."

Stai per interromperlo, ma il vecchio ti stringe con forza la mano; la sua voce è sempre più fievole, e devi accostarti a lui per udire le sue parole.

"Mi ha interrogato a lungo per scoprire il modo... per poter passare oltre. Ho resistito a lungo... ma alla fine ha scoperto il modo... per raggiungere la Porta dei Mondi... il mistico collegamento tra la nostra dimensione e quella degli dei... una volta di là, potrà... prendere tutto... plasmare la realtà a suo piacimento... distruggere ogni forma di vita... il passaggio è protetto, ma un'anima pura può... passare..."
"Non capisco..."
"Non c'è tempo... Mano Nera è andato avanti... ha con se la Chiave... devi raggiungerlo, prima che oltrepassi l'ultima porta..."
"Come posso fermarlo? Dov'è andato?"
"Il passaggio... l'ha condotto alla Città Sommersa... a Eblis."

Se sei un Mago o un Paladino, vai al **215**, altrimenti al **329**.

399

Scendi la scalinata, rischiando in un paio di occasioni di scivolare sui gradini umidi. Al termine della discesa si trova una piattaforma di pietra, oltre la quale, poco più in basso, inizia a scorrere un torrente impetuoso. In un angolo in fondo allo spiazzo si trova una barca di legno, rovesciata di lato e quasi completamente distrutta. Stai per avvicinarti, quando all'improvviso dal suo interno sbuca fuori una sagoma scura: un uomo di colore, con una lunga barba bianca e un pesante cappotto di pelliccia, si avventa contro di te brandendo un coltello. Tenti di scansarlo, cercando di capire il motivo della sua furia, ma l'uomo inizia a gridare come un ossesso. Non puoi rischiare che metta a repentaglio la tua missione: devi

eliminarlo!

NOCCHIERO: Abilità 7 Resistenza 12

Se vinci, vai al **372**.

400

L'ultimo colpo è preciso e letale. La tua arma affonda nel petto di Loreena e resta conficcata al suo interno. La ragazza rimane immobile per un lunghissimo istante, e poi si lascia cadere all'indietro. Nel momento in cui il suo corpo tocca terra le fiamme si spengono, e nella sala ritorna la luce abbagliante che ti aveva accolto. La Porta dei Mondi emana un candido bagliore, e una musica soave risuona debolmente nell'aria. Ma il tuo cuore è gonfio di dolore.

La Chiave delle Anime è rotolata a terra, e giace a poca distanza. Un passo dopo l'altro, ti avvicini e la raccogli. Ora che la battaglia è terminata sembra una normalissima pietra preziosa, un semplice frammento di cristallo colorato e niente più. Ma bastano pochi secondi perché una voce sinuosa risuoni nell'aria.

Non puoi fermarmi... nessuno può... fidati di me, cedimi la tua energia...

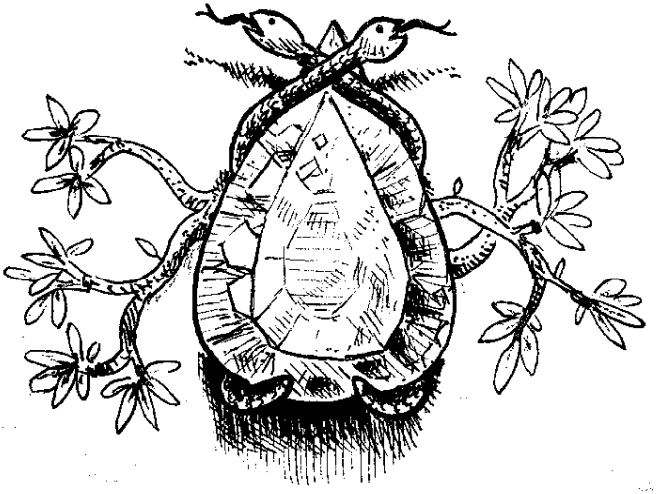
Raccogli tutte le forze che ti rimangono, e scagli la pietra contro il pavimento con indicibile forza. Un boato assordante scuote le fondamenta della sala nell'attimo in cui la gemma infernale va in frantumi. Una nuvola di vapore nerastra spunta dal pavimento, e si addensa a mezz'aria; un bagliore scarlatto balena per un attimo al centro della nube, e una risata malvagia echeggia nella tua mente. Come era comparsa, la nube scompare, lasciandoti solo col tuo immenso dolore.

Sai di doverla riportare a casa... devi riportare il suo corpo al padre. Ti volti in direzione di Loreena, ma scopri di non essere solo. Una donna bellissima, dai lunghi capelli biondi, avvolta in una candida tunica, sorregge fra le sue braccia il corpo esanime di Loreena. Non riesci a credere a ciò che stai guardando: è Aasha, la bellissima messaggera degli dei e custode immortale della Porta dei Mondi. Uno splendido sorriso le illumina il viso, mentre si avvicina lentamente e ti passa il corpo della ragazza. Il volto di Loreena è candido come la veste della dea, i segni della battaglia scomparsi. Avresti mille domande da porre alla dea, ma non riesci a proferire parola. Una lacrima scivola lungo la tua guancia, e cadendo sul pavimento della sala sprigiona un arcobaleno di scintille.

"Sei stato coraggioso. Hai protetto con onore il Confine. Hai compiuto parte del tuo destino, ma il tuo cammino non è ancora terminato. Torna a casa... un giorno, forse, ci rivedremo."

La dea si avvicina e ti accarezza dolcemente una guancia. Un'esplosione di luce ti acceca, e un vortice ti trascina via.

Riapri gli occhi. Il cielo è azzurro, e un Sole abbagliante riscalda l'ambiente. Un pettirosso cinguetta a poca distanza, posato sul ramo di un albero in fiore. Poco più avanti sorgono alcune piccole case di legno; le voci dei contadini al lavoro risuonano nell'aria. Con grande fatica, ti rialzi, prendi in braccio Loreena, che pare dormire placidamente, e ti avvii verso il villaggio.



EPILOGO

L'eroe cammina a testa bassa verso la sommità della collina. Il vento ha smesso di soffiare, e le cime degli alberi sembrano ammutolite. Il soffice tappeto di foglie fruscia debolmente al suo passaggio, accompagnandolo alla meta. La tomba è laggiù, sotto i rami della quercia più antica. La bella stagione sta finalmente iniziando, e piccoli boccioli colorati stanno spuntando ovunque, trasformando la brughiera in un arcobaleno multicolore. Mentre si china a spolverare la lapide di marmo scuro, un mesto sorriso gli percorre per un attimo il volto: non avrebbero potuto trovare un luogo migliore per la sua sepoltura. Rimane a lungo in silenzio, cercando di trattenere le lacrime, ma il dolore è troppo grande… rivede dentro di sé i suoi ultimi momenti, i suoi occhi pieni d'odio, i raggi della gemma infernale che illuminavano il suo volto, distorcendone i dolci tratti… vorrebbe che fosse accaduto a lui, vorrebbe essere morto al posto suo…

Si risveglia all'improvviso, madido di sudore. La luna splende in alto nel cielo, nel silenzio della notte. Di nuovo quel terribile incubo… sono passati due anni, ma ancora non riesce a scacciarlo. Si rialza e, in punta di piedi, esce dalla stanza e si incammina verso il soggiorno. Un'arma giace abbandonata in un angolo; la solleva per un attimo e la distende davanti a sé, come se dovesse difendersi ancora dai nemici, poi la ripone nel fodero.

Un venticello caldo soffia nella notte estiva, accarezzandogli dolcemente la pelle. Passo dopo passo, si incammina nella

notte. I fantasmi dei suoi incubi abbandonano lentamente il suo spirito, e la vaga sensazione di tristezza si dissipa, lasciandolo perso nei suoi ricordi, rituffandolo nelle domande che l'hanno tormentato lungo gli ultimi due anni. Rivede per l'ennesima volta le immagini di quell'ultimo, terribile duello, e risente quelle parole cariche di mistero…

"Ancora quel sogno?"
L'eroe si ferma e si volta. La ragazza lo osserva da pochi metri di distanza; lo raggiunge lentamente e lo abbraccia. Non c'è bisogno che le dica nulla, sa già cosa sta pensando.
"Non è facile dimenticare…"
"Ma non è così che è andata."
L'eroe annuisce. La ragazza lo prende per mano, e insieme si incamminano a piedi nudi lungo il prato, verso la sommità della collina.

La lapide è liscia e levigata, e non porta alcuna iscrizione. Hanno scelto che fosse così, come lui avrebbe voluto. Il Maestro Anziano è morto in pace, pochi giorni dopo la sua partenza per la missione. Come gli hanno riferito al ritorno, è stato trovato disteso placidamente nel suo letto, con un breve biglietto appena scritto posato sul comodino, l'inchiostro ancora fresco. Poche parole, cariche di fiducia nei confronti del suo discepolo prediletto. *Ce la farai: porterai la pace a questo mondo. Abbi sempre fiducia nelle tue capacita. Sii l'orgoglio della tua gente…*
L'eroe lascia per un attimo la ragazza, raccolta in preghiera davanti alla tomba; si china su un'aiuola e vi coglie due splendidi iris azzurri. Torna alla tomba, e posa il primo sulla lapide di marmo. Il fiore rimane immobile per qualche breve istante, poi un petalo si stacca e, sollevato dalla brezza, inizia a volteggiare a mezz'aria, perdendosi lontano. La ragazza lo osserva sorridendo; l'eroe sorride a sua volta, e infila dolcemente il secondo fiore tra i suoi capelli, scostando la frangia all'indietro.

“Fa male?”
Scendendo dalla collina, l’eroe ha notato che si è toccata un paio di volte il petto. La giovane scuote la testa.
“Non ha mai fatto male, da allora…”
Nel punto in cui l’eroe aveva trafitto il cuore della ragazza spunta una piccola cicatrice rossastra, che traspare dalla candida vestaglia.
“La dea ci ha fatto un dono grandissimo… Ha salvato te… ha salvato *me*.”
“Non lo dimenticheremo.”

Rientrano silenziosamente in casa. Un tenue chiarore inizia a baluginare a est, mentre il cielo inizia a tingersi di sfumature multicolori. Un debole raggio di luce illumina la pila di libri accumulati sulla scrivania nel salotto, rifrangendosi sulla boccetta di inchiostro. L’eroe osserva le sue sudate carte con il solito sguardo perplesso. La ragazza raccoglie un libro dalla pila, lo sfoglia velocemente e lo lancia sul divano.
“Ancora niente?”
“No.”
“Sono due anni che cerchi informazioni, notizie su quell’entità infernale… e non hai mai trovato nulla. Perché ti ostini ancora a cercare?”
“Ci sono tante cose che ancora non capisco…”
“Nemmeno io. E io ne ho fatto parte quanto te. Più di te. Sono entrata in comunione con… *quella cosa*. E ho rischiato di morire. Ma non ho intenzione di sprecare la mia vita cercando di capire. Forse va al di là delle nostre capacità…”
L’eroe le accarezza dolcemente una guancia.
“Forse hai ragione. Ma non mi darò per vinto: prima o poi, troverò le informazioni che cerco. Capirò chi era, cosa voleva da noi… così, un giorno…”
La ragazza si irrigidisce e gli prende un braccio.
“No! Abbiamo fatto la nostra parte! Ora toccherà… ad altri.”
“Tornerà, Loreena. La Chiave è distrutta, ma tornerà…”

“Lo so. Ma non spetta a noi occuparcene.”
“Non spetta a noi decidere contro chi dobbiamo combattere: possiamo solo prepararci ad affrontare il destino che ci viene dato in sorte. Quando tornerà, non mi farò trovare impreparato.”
“Fa’ come credi. Ma ricordati che non sei più solo… hai qualcun altro di cui occuparti.”
L’eroe non ribatte; si sposta alla finestra, perso nella visione dell’alba, e poi torna in camera in silenzio. La ragazza si sfila il fiore dai capelli e lo posa ai piedi di una statuetta di alabastro raffigurante una bellissima donna dai lunghi capelli e dal sorriso sfolgorante. Anche lei segue l’eroe, tornando al giaciglio. Mentre l’uomo si sdraia di nuovo sul letto e si corica sul fianco, la ragazza si ferma un ultimo istante a osservarsi allo specchio. Si passa lentamente una mano sulla cicatrice sul petto, e poi fra i capelli, spostando il ciuffo bianco all’indietro. Per un attimo, uno strano bagliore appare nei suoi occhi, ma è solo un istante. La ragazza si volta, si sdraia a letto e abbraccia il suo eroe, desiderando ardentemente che, prima che il fato li chiamasse di nuovo, ci fosse ancora un’ultima, splendida giornata da passare a fianco del suo campione.

LO SPECCHIO DI EBLIS

1

soulkey

Guerriero, Paladino, Ladro, Accolito, Mago:
cinque Gilde, cinque possibili destini.
A quale ti affiderai per combattere
il potere della Chiave delle Anime?

In questo libro il protagonista sei tu.
Il regno di Sirdania giace da anni sotto
il dominio delle bande di malvagi briganti,
guidate nell'ombra dal perfido Mano Nera.
Solo un giovane guerriero, dotato di qualità
straordinarie, di grande forza di volontà
e del massimo potere offerto dalle Gilde,
potrà raggiungere il covo di Mano Nera,
protetto da antichi sortilegi, e liberare il regno
dal suo giogo... Sarai in grado
di portare a termine la delicata missione?
Solo superando avversari spietati,
trappole mortali e antichi sortilegi
potrai svelare l'ultimo mistero:
la fonte del terribile potere di Mano Nera...

In questo libro il protagonista sei tu.
Sii l'orgoglio della tua Gilda!

Copertina illustrata da Raphael Lacoste
http://www.librogame.net

librogame's LAND

libri NOSTRI